

Total Annihilation 3CD

- rewelacyjny RTS w pełnej wersji

Ponad 200 stron!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce



INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Numer 01/2001 (56) Styczeń 2001

Cena 19 zł 99 gr

Tomb Raider 5

Czy to już ostatni raz?
wywiad str. 30

10/10!
Tony Hawk's Pro Skater 2
Escape From Monkey-Island
Sudden Strike

To już drugi wiek istnienia CDA :)



Klub CD-Action
www.klubcda.com.pl

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

Przejmij kontrolę nad Windows
Jak działa GPS
SoundBlaster Live DD5.1



www.cdaction.com.pl

Strzeż się!

NADCIAGA MROCZNE PLEMIĘ...



THE SETTLERS®

Kiedy opanowałeś do perfekcji sztukę walki... Bogowie zmienili zasady.



W sprzedaży już w styczniu w rewelacyjnej niskiej cenie 99 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com



© 1993-2000 Blue Byte Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers IV i firma Blue Byte są zastrzeżonymi znakami Blue Byte Software, Inc.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka,
Marek Perepeczko, Jan Piechociński, Henryk Talar, Wiktor Zborowski
w największej przygodzie Twojego życia:



Baldur's Gate™ II

GRA BALDUR'S GATE 2
TO ZDANIEM
SPECJALISTÓW JEDNA
Z NAJLEPSZYCH GIER
KOMPUTEROWYCH:

D ACTION
9/10



CLICK!
6-/6



GRY KOMPUTEROWE
91%

MAGAZYN IO
95%



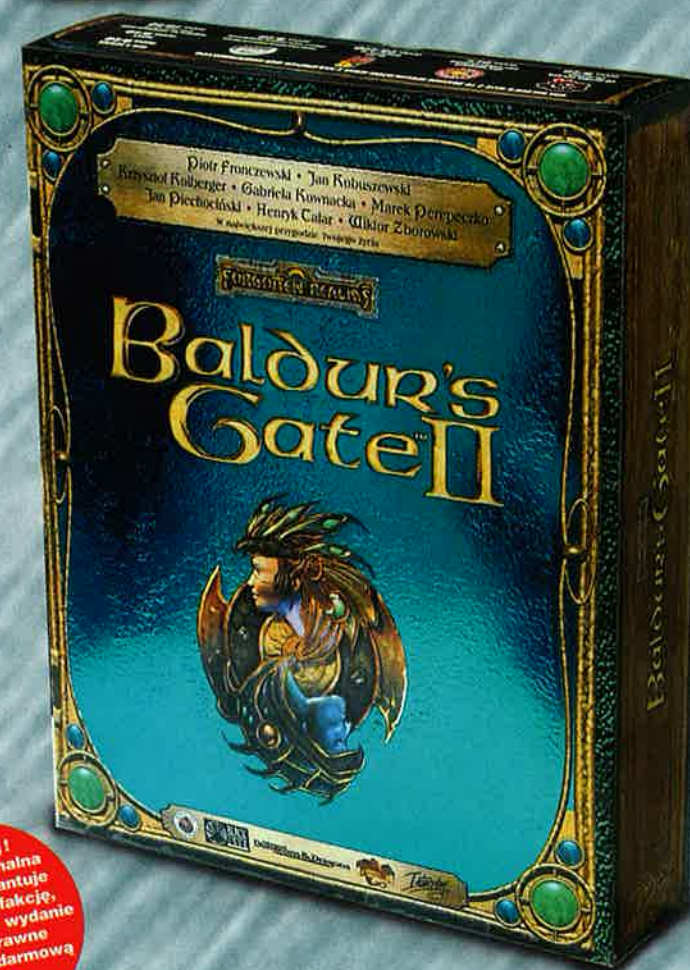
RESET
9/10

NEW S SERVICE
9/10



ŚWIAT GIER
KOMPUTEROWYCH
9/10

Pamiętaj!
Tylko oryginalna
kopia gwarantuje
pełną satysfakcję,
ekskluzywne wydanie
oraz poprawne
działanie i darmową
pomoc
techniczną.



Ekskluzywne, polskie
wydanie zawiera:

Gry na 4
płytach CD



Wyjątkowy dysk CD
z muzyką w formacie
audio (77 min.) oraz
ciekawymi dodatkami do gry
m.in. nowymi, potężnymi
broniami.



Mousepad,



Kartę podręcznej
pomocy



Mapę



Instrukcję do gry



CENA
159
ZŁOTYCH



Kontynuacja Baldur's Gate, jednej z najlepszych gier komputerowych nadechdzi! Druga część zaskoczy Cię jeszcze większym rozmachem wykonania oraz setkami usprawnień – począwszy od sposobu obsługi, poprzez nieliniową fabułę, a skończywszy na jeszcze bardziej dopracowanej grafice i animacji*. Fascynujący świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na nowe wyzwania i przygody.

Udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

Więcej informacji o grze:
<http://bg2.cdprojekt.com>

* Baldur's Gate 2: część 2 w rozdzielczości 640x480 oraz 800x600 już w trybach nieoficjalnych 1024x768 do 1600x1200!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

BALDUR'S GATE™ II: SHADOWS OF AMN™. Produkcja © 2000 Blue Byte Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, Lord of the Rings, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D logo TSR logo są znakami handlowymi TSR Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Blue Byte i logo Blue Byte są znakami handlowymi Blue Byte Software Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Blue Byte Software i logo Blue Byte Software są znakami handlowymi Blue Byte Software Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne nazwy towarowe są zastrzeżone i należą do ich posiadaczy. Wyłączna dystrybucja w Polsce: CD Projekt S.A. (z siedzibą w Warszawie) i CD Projekt S.A. (z siedzibą w Warszawie).

Najnowszych informacji szukaj w internecie:
<http://settlers.cdprojekt.com>

www.bluebyte.com

Happy New Game!!!

Trochę nam głupio. Dokładnie rok temu wszyscy, my niestety trochę też, podsumowywali miniony wiek i minione tysiąclecie. Powstały zestawienia, przepowiednie analizy a nawet co cięższe głowy siły się na przepowiadanie przyszłości komputerowej na bazie posiadanej wiedzy o tym, co dzieje się teraz. Oczywiście, wszyscy dokładnie wiedzieli, że wraz z rokiem 1999 nie skończy się wiek, ale zamiana w dacie trzech dziewiątek na trzy zera to była święta okazja do robienia interesów. W tym szaleństwie była metoda: prawa rynku mają przewagę nawet nad matematyką i zdrowym rozsądkiem. I teraz co – po dwunastu miesiącach znowu kończy się milenium!

Na szczęście nie poniosło nas za bardzo rok temu, możemy więc z czystym sumieniem oddać w Wasze ręce numer CD-Action zasługujący na miano milenijnego. Mamy w nim wymieszane w dobrych proporcjach: zestawienia, plebiscyty, zapowiedzi nowości, przegląd ciekawego sprzętu, propozycje prezentowe (w związku ze świętami) i, pierwszy raz w historii naszego czasopisma, 3 "codeli" z powodu dużej pełnej wersji gry. Total Annihilation to zresztą gra komputerowa doskonale podsumowująca minione stulecie. Najpopularniejszym gatunkiem gier był w tych minionych latach i pozostaje nadal RTS, a TA to przedstawiciel tego trendu prezentujący zdecydowanie najwyższy możliwy poziom.

Co to wszystko może oznaczać dla Czytelników CD-Action? Po pierwsze oznacza dobrą zabawę na koniec tego roku, wieku i tysiąclecia. Tym razem Prawdziwy Komic, jak wiadomo, kiedy coś się kończy, musi nieuchronnie nastąpić coś nowego. Długo myśleliśmy nad tym, jak uczcić Nowe Milenium i wynieśliśmy.

Wszyscy Gracze w Polsce wiedzą, że CD-Action jako pierwszy magazyn w kraju dołączał pełne gry do każdego numeru czasopisma. Były to produkty bardzo różne, niektóre można by określić mianem wielkich hitów (Fallout, Fallout 2, SHOGO, G. Police), inne nie były może najwyższego lotu, ale zawsze miały w sobie COS. Za naszą hojność musieliśmy płacić wysoką cenę. Nie chodzi tu bynajmniej o pieniądze. Płaciliśmy własnym autorytetem, narażając się na niestanne ataki ze strony konkurencji i dystrybutorów gier, którzy zarzucali nam psucie rynku gier w Polsce. Z czasem okazało się, że nasza polityka jest słuszną i nie szkodzi nowym grom, a nawet w pewnym sensie uderza w piractwo. Setki tysięcy ludzi pierwszy raz w życiu zagrały w legalną grę komputerową i przekonali się, że jest ona lepsza od bery kupionej na stadionie. Zmieniło się tylko to, że inne czasopisma masowo rozdają trzecioligowe gierki, podnosząc przy tym cenę o parę złotych.

Postanowiliśmy znowu być pierwsi. Total Annihilation otwiera serię najlepszych możliwych do dołączenia do czasopisma gier, które przygotowaliśmy dla Was na ten nadchodzący rok. Nie będziemy jeszcze ogłaszać pełnego spisu, sami przekonacie się za miesiąc. Jeśli poczujecie się zawiedzeni, to znaczy, że nie ma już gier, które mogły zadowolić Graczy. Powiem tylko jedno – z miesiąca na miesiąc będzie coraz ciekawiej. Plany CD-Action na ten Nowy Rok są bardzo proste: zamierzamy pozostać na topie.

Kolejną nowością będzie akcja Action Exchange. Przygotowaliśmy się do niej od dłuższego czasu, ale operacja nareszcie rusza! 8-go stycznia zaczyna się wielkie wymienianie! Poczytajcie sobie o tym w rubryce Klub CD-Action. Prenumeratory już wiedzą, w czym rzecz, bo właśnie otrzymali swoje pierwsze bony Action Exchange, pozostali mają szansę się dowiedzieć lub... zostać Prenumeratorami.

Na koniec sprawa raczej przykra. Będzie drożej – Lord Darth Vader strikes back! Wszystko zdrożeje: prenumerata i czasopismo w kioskach. Nie jesteśmy temu winni. Wszystko przez nowy podatek VAT. Od kolejnego numeru będziemy zmuszeni płacić podatek VAT od płyt i od całego magazynu. Oto rząd dołożył nam kolejne 7%. Będzie to właściwie podwójny podatek od płyt i pojedynczy od części papierowej. Nie mamy na to niestety żadnego wpływu, taka jest polityka finansowa Państwa, w którym wszyscy żyjemy. Zatem pocieszamy Was, że nie tylko my zdrożejemy.

Odsunąć jednak zmartwienia na jakiś czas. Teraz świętujemy Jesteśmy w końcu pokoleniem wybrańców! Los dał właśnie nam okazję, żeby oglądać ten świat z perspektywy dwóch różnych tysiącleci. Do zobaczenia w Przyszłości pełnej niespodzianek!

Zbigniew Bański
Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa
Jerzy Poprawa

CD-ACTION
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 56
Styczeń 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dombrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski

Siaki Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Blyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz, Hubert Bariz, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński,

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siewkowski

Opracowanie językowe i korekta
Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama: Jacek Bzdun
tel. (071) 3421841 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3421841 w.121
tel. komórkowy (0) 603 873963
e-mail: klinder@futurenetwork.com.pl

Rafał Gromnicki
tel. komórkowy (0) 502979002
e-mail: g.rafal@futurenetwork.com.pl

Biuro Reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldak@futurenetwork.com.pl
Biuro pracuje na komputerze DELL.

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijak
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

Future Network jest spółką giełdową notowaną na
Londyńskiej Giełdzie (symbol: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których bierze nas. Naszym celem jest zaspokajanie tej potrzeby poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzenia czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów www w siedmiu krajach.

Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Finance Director: Ian Linkins
Tel: +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam
San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredagowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

the future network

media z pasją

Nakład 200 000



Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Arcanum 20
Eurofighter Typhoon 12
Harpoon IV 22
Magic and Mayhem: The Art of Magic 18
Silent Hunter 2 28
Throne of Darkness 24
Zero-G Marines 26

Za 5 dwunasta

Colin Mc Rae 2 36
Jetfighter 4 38
King Arthur's Knights 39

RECENZJE

4x4 Evo 102
Animorphs 96
Baldur's Gate 2 PL 104
Broken Land 78
Championship Manager 00/01 90
Cultures: The Discovery Of Vinland 80
Escape from Monkey Island 62
FIFA 2001 56
Frogger 2: Swampy's Revenge 66
In Cold Blood 48
Infestation 72
Kiss Pinball 46
Longest Journey PL 79
Moon Project PL 76
Pac-man Adventures in Time 60
Panzer General III: Scorched Earth 92
Professional Bull Rider 2 88
Recon 100
Rome: the Will of Caesar 55
Różowa Pantera 68
Sheep 94
Soldier 54
Squad Leader 70
Sudden Strike 84
Tony Hawk's Pro Skater 2 30
Zeus - Pan Olimpu 58

Nie tylko gramy

E-mailowa netykieta 113
Fantastyczna Gildia 112
Kurs C++ 120
Kurs Pascal 124
Publikujemy własną stronę WWW 114
Wyszukiwarki 114

Multimedia

Język polski - WIEM WSZYSTKO 146
Koziołek Wynałazca 145
Magix Music & Video Maker Generation 6 140
Multimedialny kurs CorelDraw 138
Przygody Prosiaczka Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała 139
Seria edukacyjna 141

Poradnik

GPS 167
Kamery internetowe 171
Kurs Amapi cz. 2 148
Przejmij kontrolę 150
Pulpit przyszłości 158

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Str.2 CD-Projekt, Str.3 CD-Projekt, Str.11 CD-Projekt, Str.15 CD-Projekt, Str.16 Wirtualny Świat, Str.17 Wirtualny Świat, Str.19 CD-Projekt, Str.23 Tim-Str.25 Tomsoft, Str.29 Coda, Str.31 Coda, Str.33 Coda, Str.35 Coda, Str.37 Top Ware, Str.45 IM Group, Str.47 IM Group, Str.65 Play It, Str.69 CD-soft, Str.73 LK Avalon, Str.74 Cool Games, Str.75 Cool Games, Str.83 Play it, Str.89 CD-Projekt, Str.91 Play it, Str.93 Play it, Str.97 CD-Projekt, Str.99 Projekt, Str.103 LK Avalon, Str.104 Cool Games, Str.105 Cool Games, Str.106 Cool Games, Str.107 Cool Games, Str.108 Cool Games, Str.109 Cool Games, Str.110 Cool Games, Str.111 Cool Games, Str.112 Cool Games, Str.113 Marksoft, Str.117 Play it, Str.122 PC Format, Str.123 PC Format, Str.127 CD-Projekt, Str.101 Vivid, Str.107 Action, Str.110 Net, Str.111 Net, Str.113 Marksoft, Str.117 Play it, Str.122 PC Format, Str.123 PC Format, Str.127 Edgard, Str.135 Plus, Str.143 Edgard, Str.153 FF Computers, Str.155 FF Computers, Str.157 PC Servis, Str.159 Lanser, Str.163 Lanser, Str.169 Creative, Str.175 Tornado, Str.181 Tornado, Str.185 Cezar, Str.189 Kawaii, Str.200 CD-Projekt, Str.201 CD-Projekt, Str.203 Exe, Str.204 CD-Projekt

Spis treści

Tony Hawk's
Pro Skater 2

30



Jeśli jeżdżenie na deskorolce dostaje ocenę 10/10 i na tydzień odrywa od roboty niemal połowę redakcji - to musi być naprawdę dobre. Stąd nie sugerujcie się screenami - wyglądają dużo gorzej niż na ekranach monitorów. I na screenach nie widać GRYWALNOŚCI...

Escape from
Monkey Island

62



Gra, w którą powinien zagrać każdy, kto choć jako tako zna język angielski i ma poczucie humoru. Dla fanów przygódówek - wręcz jazda obowiązkowa. Dużo dobrej zabawy!

Sudden Strike

84



Niby to "tylko" RTS osadzony w realiach II wojny światowej. Ale to suche stwierdzenie nie jest w stanie oddać emocji, które ta gra wywołuje w graczach. Że już nie wspomnę o fantastycznej jakości grafiki (choć "tylko" w 2D). Mniem, Uczta dla oczu.

Skanowanie 162
Szybkie porady 161
Szyfrowanie 156
Technologia CD-ROM 170
Windows i Internet 154

Sprzęt

3dix Voodoo4 4500 184
CD-RW Teac, AOpen 12/10/32 177
Creative CD-RW 12/10/32 185
Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA 179
Creative Playworks 2000 Digital 190
Creative SoundBlaster Live DDS.1 173
Kaps 3D-AD PowerPad 187
Kaps PS-PC Converter 187
Logitech Soundman S-20 i SR-30 174
MSI KT7 Pro2 178
Philips A2.3 182
Samsung SMS-9200 182
Trust Ami Mouse 178
Trust Gamer Network Kit 188
Trust Predator Joy 176
Trust Spy C@M 180
Trust Wireless Keyboard 188
Trust Wireless Pad 189
X-Technologies - głośniki 186





Inne

Action Redaction 196
FPP Zone 134
Gamewalker 42
Gra, Produkt 1000-lecia 116
Indeks dem 2000 106
Indeks gier 2000 108
Klub CDA 192
Na Luzie 128
Okładki 1 14
Okładki 2 32
Pomocna Dłoń 119
Prenumerata 40
Przemyslenia 132
Rozwiązanie konkursu BWP #2 14
Scena 126
Sobowtóry 34
Star Wars Corner 130
Tawerna RPG 136
Tipy 202
Wywiad z Mr Jedi 137
Wywiad z twórcami Tomb Raider 5 30

INDEKS GIER

4x4 Evo 102
Animorphs 96
Baldur's Gate 2 PL 104
Broken Land 78
Championship Manager 00/01 90
Colin Mc Rae 2 36
Cultures: The Discovery Of Vinland 80
Escape from Monkey Island 62
FIFA 2001 56
Frogger 2: Swampy's Revenge 66
In Cold Blood 48
Infestation 72
Jetfighter 4 38
King Arthur's Knights 39
Kiss Pinball 46
Longest Journey PL 79
Moon Project PL 76
Pac-man Adventures in Time 60
Panzer General III: Scorched Earth 92
Professional Bull Rider 2 88
Recon 100
Rome: the Will of Caesar 55
Różowa Pantera 68
Sheep 94
Soldier 54
Squad Leader 70
Sudden Strike 84
Tony Hawk's Pro Skater 2 30
Zeus - Pan Olimpu 58

Przypominamy, że kolor światła oznacza:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
-  - gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąg-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1: ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 MB wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się *zbyt* podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3: jeśli menu nr 2 nie będzie chciało działać, wywołując komunikat, że brak pliku Msvbm50.dll - bez paniki. Zajrzyjcie do katalogu (na CD) CDA_menu. Tam jest ten plik. Skopiujcie go do Windows/System i jeszcze raz uruchomcie menu (ew. restart kompa nie zaszkodzi). Pomoże!

Uwaga 4: muzyka w wybieralce na CD - technokolejdę :) na Music Makerze zaaranżował Piotr Maciejewski.

TOTAL ANNIHILATION

Kolekcja CDA nr 31

CaveDog/GT Interactive

Rodzaj: RTS
Wymagania minimalne: P100, Win95/98, 16 MB RAM, Direct X, CD x2
Wymagania sugerowane: P200, 32 MB, Win9x, CD x8
Ocena: 9/10
Grafika: do 1280 x 1024, 16-bitowa paleta barw
Akcelerator: niepotrzebny
Multiplayer: tak

Porady:

- Jeśli ktoś z twoich jednostek inżynierskich buduje jakąś strukturę, możesz to przyspieszyć, wysyłając inne takie jednostki, by... naprawiały tę wznoszoną strukturę.
- Wyślij samolot zwidowczy, by doprowadzić do detonacji rozmieszczonych przez wroga robotów-bomb - eksplozja nie czyni samolotom żadnej szkody.
- Co cenniejsze jednostki osłaniaj (opcja "guard") samolotami szturmowymi lub samobieżnymi wyrzutniami rakiet ziemia-powietrze.
- Twórz jednostki inżynierskie i przypisuj je do grup oddziałów ("guard") - dzięki temu będą one samoczynnie naprawiać wszelkie uszkodzone oddziały w ich obrębie.
- Atakuj za pomocą dowódcy większe zgromadzenia wroga oraz jego systemy defensywne.
- Wykorzystuj ukształtowanie terenu!
- Dowódcę (mimo posiadanej opcji autoregeneracji) również można naprawiać!

Fabula opowiada o walce pomiędzy dwiema frakcjami galaktycznej cywilizacji. (...) Z jednej strony walczą obdarzone świadomością maszyny, z drugiej - sklonowani wojownicy i ich potężne maszyny bojowe. Miejsce walk są powierzchnie rozmaitych planet - skalistych lub pokrytych dżunglami; są i takie, gdzie akcja rozgrywa się w wyludnionych (wskutek wcześniejszych starć) miastach lub na wodach mórz i oceanów, w górach, na śniegu itp. (...) Ukształtowanie terenu wywiera zaś wielki wpływ na przebieg akcji. (...) Ponadto w czasie gry spodziewajcie się dodatkowych (naturalnie niemiłych) niespodzianek - np. deszczu meteorów, który potrafi pięknie zdewastować bazę czy zgromadzenie naszych sił. Muzyka jest znakomita; ponad 15 utworów odtwarzanych z CD (z możliwością wyboru), zaaranżowanych jak muzyka symfoniczna, na długo pozostaje w pamięci. W czasie gry macie dostęp do 50 misji (po 25 na głowę). Misje można rozgrywać jako kampanie oraz w trybie "skirmish". Pięknie rozwiązano też tryb gry multiplayer (...) Jest on po prostu genialny - Total Annihilation to gra wręcz stworzona do takich misji i jej grywalność (skądinąd i tak już ogromna) rośnie przy nim jeszcze bardziej, osiągając jakieś wręcz monstrualne wartości (jak dla mnie - to za grywalność dają jej bez najmniejszego nawet wahania 10/10!).

Każdej z jednostek (i grup) możemy przypisać odpowiedni sposób reakcji na kontakt z wrogiem (np. by odpowiadała ogniem dopiero w wypadku jej zaatakowania), zlecić zadanie (patrol, straż, atak itp.) oraz zdefiniować...

Naciśnij Enter podczas gry, wpisz kod, Enter. Większość z nich działa jednak tylko w multiplayer lub skirmish mode.

- | | |
|-------------|---|
| +ATM | - po 1000 metalu and energii |
| +DOUBLESLOT | - każda broń zadaje 2x więcej strat wrogowi |
| +ILOSE | - przegrywasz misję |
| +IWIN | - wygrywasz misję |
| +KILL | - ajijijijij... |
| +NOSHAKE | - ekran nie trzęsie się przy wybuchach |
| +NOWISEE | - widzisz całą mapę |
| +RADAR | - dużo lepszy radar |
| +SING | - roboty śpiewają :) |
| +SOUND3D | - włącza dźwięk 3D |

wać poziom swobody - od biernego oczekiwania na nasze polecenia, po dość dużą niezależność, dzięki której jednostka może podejmować samodzielne akcje. Możemy też wydawać im całe sekwencje rozkazów (idź tam, zrób to, wróć do bazy itp.) oraz maskować wybrane jednostki. Sterowanie jest rozwiązane w przejrzysty sposób, przez co początkujący gracz może niemal z marszu pograć w grę i nie powinien mieć problemów z obsługą. Al wroga było dla mnie kolejną miłą niespodzianką. (...)

Mac Abra

Polska instrukcja w najnowszym Action Plus!



W TA występuje około 150 rodzajów uzbrojenia i struktur!! Są tam m.in. rozmaite jednostki inżynierskie, mogące - oprócz budowania i naprawiania struktur - odzyskiwać metal z wraków (!!!).

Uwaga. Po włożeniu płytki do napędu CD powinna wyświetlić się na ekranie animacja. W szczególnych wypadkach MOŻE (ale nie musi) pojawić się informacja o błędzie. W takim wypadku proszę nacisnąć klawisz ENTER lub ESC - pojawi się właściwe okno wyboru programów. Zgłoszenie ww. problemu NIE BĘDZIE PODSTAWĄ DO REKLAMACJI. Przepraszamy.

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| Timeshock | - 07/98 |
| - pinball | |
| FA/18 Hornet 3.0 | - 08/98 |
| - symulator lotu | |
| Eastern Front | - 09/98 |
| - turowa strategia | |
| Flying Corps | - 10/98 |
| - symulator lotu (I wojna) | |
| Alone in the Dark 3 | - 11/98 |
| - przygodówka w 3D | |
| GT Racing'97 | - 12/98 |
| - symulator jazdy | |
| Prisoner of Ice | - 01/99 |
| - przygodówka (horror) | |
| Motor Mash | - 02/99 |
| - zręcznościówka + samochody | |
| FX Fighter Turbo | - 03/99 |
| - karate | |
| Spec Ops | - 04/99 |
| - komandosi w 3D; akcja i nie tylko | |
| Prost GP | - 04/99 |
| - Formuła 1 | |
| Dark Colony | - 05/99 |
| - RTS w realiach sf | |
| Stonekeep | - 06/99 |
| - RPG (klasyka) | |
| Wacki | - 07/99 |
| - przygodówka po polsku | |
| Die Hard Trilogy | - 08/99 |
| - akcja, strzelanie, jeżdżenie | |
| Fallout | - 09/99 |
| - GIGAhit w kategorii RPG | |
| EarthSiege 2 | - 10/99 |
| - symulacja Mechów | |

MoHo

(Take 2 Interactive)

Wymagania sprzętowe: P266, 32 MB, akcelerator

Dość nietypowa gra arcade. Kierujemy postacią (jedną z dwóch), która zamiast nóg ma... kulę. A co trzeba zrobić? No cóż, w 5 trybach gry różne rzeczy... ale ogólnie trzeba zbierać power-upy i unikać wrogów. Do wyboru cała jedna arena. Demo zajmuje ok. 75 MB i wstępnie rozpakowuje się do Tempa.

Klawiszologia:

- [kursory] - sterowanie
- [spacja] - skok
- [X] - atak
- [Z] - obrona
- [LCtrl] - hamulec

Egooboo

(Bishop)

Wymagania: P233, 32 MB, wskazany akcelerator (Direct 3D)

Wiedziecie co - to jest pełna wersja takiego nietypowego RPG + akcja. Choć może raczej: arcade podlane RPG? Być może gdy pisanie (cieniutko) coś o podobieństwie do najnowszego Final Fantasy (9 - nie 8!), to będzie to OGROMNA - gigantyczna :) - przesada... ale czy to moja wina, że mi się tak jakoś dziwnie wydało podobne? W każdym razie jest trochę zabawy. Radzę poczytać dokumentację - jest tam sporo o zasadach, klawiszologii, menu itp. W każdym razie można prowadzić 3-osobową drużynę, wcielając się w jednego z bohaterów (według woli) lub grać we trzech na jednym kompie. Całość zajmuje niewiele, bo 22 MB - ale czy wielkość gry mierzy się jej objętością czy też może raczej ilością radości, którą sprawia ona grającemu? A jeśli tym drugim, to ta gra jest naprawdę spora :).

Uwaga: gra wprawdzie chodzi bez akceleratora, ale gorąco NIE polecam takowego jej uruchomienia, ponieważ grafika wygląda wówczas - hm - średnio. Zresztą nawet na screenach traci sporo ze swego bajkowo-legowego uroku.

Uwaga 2: gra się długo depakuje i tak samo instaluje. Cóż...

Klawiszologia

- | | |
|-------------|--------------------------|
| [T] lub [Y] | - atak |
| [G] | - wyrzucić przedmiot |
| [H] | - weź przedmiot |
| [B i N] | - przeglądanie inventory |
| [kursory*] | - poruszanie się |
| [7 i 9*] | - rotacja kamery |
| [+ i -*] | - zoom/unzoom |

* Na klawiaturze numerycznej.

Myszka - NIE RÓB NIĄ GWAŁTOWNYCH RUCHÓW. "Wolno je dziesięć, dalej dojedziesz" :). Kombinuj z RMB i LMB, naciskając jednocześnie klawisze [A] i [S] drugą ręką. Zresztą poczytajcie dokumentację...

Settlers: Smack a Thief

(Blue Byte)

Wymagania sprzętowe: P166, 16 MB

Wiedziecie, co to jest? To jest coś w stylu reklamy Settlers, ale zrobionej w formie zabawnej gry, nieco w klimacie Asterixa, a z grafią a la "prawdziwe" Settlers. Krótko mówiąc - masz trzech rzymskich strażników, którzy bez przerwy zasypiają, stos srebro i złota do upilnowania i sporo chętnych do kradzieży tego wszystkiego. Całkiem sympatyczne i tylko 4 MB - a ponadto gra startuje bezpośrednio z CD.

Uwaga: jeden mały problem. Gierka automatycznie przedstawia kompa na 640 x 480, więc po wyjściu z niej trzeba sobie przywrócić poprzednią rozdzielczość.



- | | |
|---|---------|
| Magic Music Maker 2.0 | - 11/99 |
| - program do tworzenia muzyki | |
| Earth 2140 PL SE | - 12/99 |
| - doskonały RTS (po polsku!) | |
| Motorhead | - 01/00 |
| - extra samochodówka! | |
| Shogo: MAD | - 02/00 |
| - znana gra FPP | |
| Actua Soccer 3 | - 03/00 |
| - piłka nożna (symulacja) | |
| Plane Crazy | - 04/00 |
| - samolotowa ścigalka | |
| Incoming | - 05/00 |
| - rozbudowana gra akcji w 3D (multishooter) | |
| G-Police | - 06/00 |
| - akcja w 3D [FPP/TPP] + symulacja lotu | |
| Fallout 2 | - 07/00 |
| - sequel GIGAHitu RPG [też gigahit :)] | |
| Croc: Legends... | - 08/00 |
| - zabawna platformówka w 3D | |
| Ultimate Race Pro | - 09/00 |
| - symulator jazdy samochodem | |
| M.A.X. 2 | - 10/00 |
| - rozbudowany RTS | |
| MIG Alley | - 11/00 |
| - symulator lotu myśliwców | |
| Big Race USA | - 12/00 |
| - pinball | |
| Int. Rally Championship | - 12/00 |
| - samochodówka | |
| Total Annihilation | - 01/01 |
| - znakomity RTS | |

* Spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych: oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, niezajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask w 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99, Mobility w 12/00, Egooboo w tym numerze itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Pacific Warriors

(Virgin Interactive)

Wymagania sprzętowe: P133, 32 MB, akcelerator

O kurczę, byłem święcie przekonany, że to symulator myśliwca z czasów II wojny, Amerykanie kontra Japończycy. I wszystko się zgadza - poza jednym. To nie symulator, a gra akcji. Latamy samolocikiem i na...walamy we wroga Zera. Weteranom powiem tylko, że jakbyście wzięli Wings of Fury i przerobili na TPP - to będzie to. Tylko trafić wroga jest cięższe... o lądowaniu nawet nie wspomnę :). Całość zajmuje 30 MB.



PuzzleStation

(Ninai Games, Inc.)

Wymagania: P90, 16 MB RAM, Win9x/00/NT

Gierka logiczno-zręcznościowa (recenzja w CDA 12/00). Troszkę (ale nie za wiele) przypomina zasadami Tetris. Zajmuje 13 MB na HDD. Wbrew pozorom całkiem fajne i nieźle zrobione. Muza mi się też podobała...

Uwaga: w rozmaitych menukach nie wpisuj swego imienia, tylko wybieraj "gracza" o "imieniu" GUEST.

Klawiszologia

[kursory] - sterowanie
[Ctrl] - przekraczanie bloków
[P] - pauza
[Esc] - pa, pa...



Vetrix

(Jason Giovanelli)

Wymagania: dowolny pecet

Kolejna gra logiczna. Wyczyść planszę z kulek. Zajmuje jakieś śmieszne ilości miejsca na HDD.

INDEKS DEM

- Blade of Darkness
- Egoboo [pełna wersja!]
- FIFA 2001
- Funny Ball Christmas edition
- MoHo
- Pacific Warriors
- Pro Rally 2001
- PuzzleStation
- Rune
- Settlers: Smack a Thief [pełna wersja!]
- Sheep
- Sno-Cross Extreme
- Vetrix
- Warm Up
- Zeus: Master of Olympus

The Sheep

(Empire)

Wymagania sprzętowe: P233 MMX, 64 MB RAM, Win9x/00, wskazany akcelerator

Fajna - także wizualnie - gra nawiązująca nieco do lemningów (tu jednak przeprowadzamy przez plansze owieczki), jak i do typowej gry arcade. Więcej o niej poczytacie w tym numerze CDA, więc tu powiem tylko, że demo po instalacji zajmuje ok. 60 MB.

Klawiszologia

[kursory] - sterowanie
[Alt] - akcja (uruchom itp.)
[spacja] - krzyk, rzuć
[Shift] - bieg
[Tab] - mapa



Zeus: Master of Olympus

(Sierra)

Wymagania sprzętowe: P166, 32 MB, Win95

Po raz kolejny wycieczka w świat greckiej mitologii - tym razem w konwencji RTS-u, sima (a la Faraon - to zresztą ci sami ludzie robili obie gierki) i Bóg wie, czego jeszcze (test bety mieliście w poprzednim numerze CDA - w tym, jak się uda, będzie recka full wersji; a jak nie, to za miesiąc). Zresztą w dokumentacji macie BARDZO solidną porcję wiedzy o niej, o zasadach gry. Demo zajmuje 86 MB i wstępnie rozpakowuje się w Tempie; stąd na C: warto mieć minimum ponad 100 MB wolnego.



Big Race USA - problemy?

U niektórych z was gra się nie chce odpalić (mimo iż na innym sprzęcie działa bez problemu). Wiecie, co trzeba zrobić? Należy przebrać z płyty z katalogu Dat/Pc wszystkie foldery od V1 do V35 oraz Zoom do katalogu Dat/Pc w katalogu, gdzie się gra zainstalowała. Powinno pomóc (nadstąpił Krecik z Lublina).

PROGRAMY

Windows Media Player 7 - bardzo przydatna i nieźle wyglądająca playerka multimedialna.

DirectX 8.0 - biblioteki Microsoftu potrzebne do uruchomienia większości gier i programów. ZWRACAM UWAGĘ: WERSJA 8.0!!!

PGP Freeware 6.5.8 - słynny już program do szyfrowania. Można nim zabezpieczyć pocztę elektroniczną, pliki, a nawet fragment dysku. Najlepszy z najlepszych. Freeware.

Kryptel Lite 1.0 - proste, ale wygodne narzędzie do szyfrowania plików, integrujące się z interfejsem Windows. Freeware.

A-Lock 5.1 - specjalne narzędzie służące do szyfrowania poczty elektronicznej. Autorzy postawili przede wszystkim na prostotę obsługi. Shareware.

Iron Key 1.2 - bardzo szybki sposób na szyfrowanie plików. Tworzy samorozpakowujące się archiwum, zabezpieczone praktycznie niemożliwym do złamania hasłem. Freeware.

Power Strip 2.78 - najlepsze narzędzie do podkręcania kart graficznych. Potrafi też ustawić bardzo wiele innych parametrów obrazu. Shareware.

WcpulD - aplikacja wyświetlająca wszelkie możliwe parametry procesora. Podstawowe narzędzie overclockerów. Freeware.

WinAmp 2.7 - najnowsza wersja playera.

EXTRAS

Bonus 1 - tradycyjnie sporo różnych ciekawostek: ikony, tapety, screen savery, śmieszne i pożyteczne programy, polskie ziny komputerowe itd., itp. Dla każdego coś milego (lubisz South Park? Zajrzyj!).

Bonus 2 - tipsy, trainery, dodatkowe levele do różnych gier, male, ale fajne gierki itd.

Strategic Area - dziś (wyjątkowo) nie w formie kącika, a jako zbiór przydatnych fanom strategii programów, patchy itd.

Tawerna RPG - kącik fanów RPG.

Speedzone - kącik fanów samochodówek.

Framzetta #5 - ponieważ nie ma na razie nowej Esensji, archiwalna Framzetta - mag poświęcony SF. Warto poczytać.

Action Mag - też warto poczytać. Nieformalne przedłużenie AR i CDA. Sporo fajnych i często kontrowersyjnych tekstów. Tamże stare wydania AR itp., itd.

Pomocna dłoń - wasze anonse...

C++ - coś dla fanów kursu C++.

Pascal - a to dla "kursantów" Pascala.

Scena - nowy stuffik scenowy, twórczość czytelników oraz... ale to sprawdźcie sami.

BATTLE ISLE[®]
THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA
W NOWYM WYDANIU.



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JEZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

- Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego.
- Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie.
- Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki.
- Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji.
- 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii.
- Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych.
- Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.



Wersja polska i
wydanie dystrybucyjne w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTYKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2000 Blue Byte Software GmbH. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Coś Nowego

• Max Payne tylko na X-Box?

Z prawdziwą przyjemnością uspokajamy: nie będzie również z całą pewnością na PC-cie.



• Project Eden

...tak zwać się będzie kolejne dzieło Core Design (ojcowie Lary). Project Eden ma być - uwaga niespodzianka! - grą akcji utrzymaną w perspektywie trzeciej osoby. Znaczącą różnicę w stosunku do serii TR jednak stanowi to, że tu kierować będziemy całym teamem. Rzućcie zresztą okiem...



• Dodatek do Diablo...

...wciąż nienazwany. Wiemy natomiast, że jego premiera planowana jest na... pierwszą połowę roku 2001. Hm, Blizzard się nie zmieni nigdy...

• Ściągać patche!

Czemu? Ano temu, że patche (dla purystów językowych - łatki) mogą kryć coś więcej niż tylko, niewidoczne w gruncie rzeczy, poprawki do kodu. Właśnie tak jest w przypadku Panzer General III: Scorched Earth. Aktualizacja podnosząca go do wersji 1.1 niesie ze sobą... pięć nowych scenariuszy!

• Interplay idzie w górę!

Nie tylko w notowaniach u graczy, lecz również na tablicach osiągnięć finansowych, co zostało stwierdzone, gdy ich główny księgowy, bilansując kwartał, doliczył się 34-procentowego zwiększenia dochodów w porównaniu z analogicznym okresem w roku poprzednim. Wow!

• Gore i liczby

Nie, nie chodzi o Ala i różnicę, jaką przegrał/wygrał wybory prezydenckie w USA. To krótko, lecz niosąca w sobie obietnicę obrzydliwej treści, nazwa przypisana jest nowemu (ponoć niezwykle krwawemu) FPP tworzonemu w 4DRulers. Nie to jednak jest najważniejsze. Znacznie ciekawszy jest fakt, że przy wyświetlaniu postaci wykorzystano - uwaga - nawet do 2000 wielokątów!

Eurofighter Typhoon

Digital Image Design (DID), wydawcy m.in. EF 2000, F22 ADF, TAW, zniknęli na chwilę ze sceny, jednak, jak się okazuje, nie mają zamiaru długo pozostawać poza zasięgiem AWACS-ów. Pozostawili też po sobie smugę kompensacyjną prowadzącą do bazy, gdzie ostatnie loty testowe przechodzi aktualnie następca EuroFightera 2000 - Eurofighter Typhoon, którego zamierzeniem jest potężnie wstrząsnąć gatunkiem symulacji lotniczych. DID bowiem, już pod kontrolą Rage, podszedł do symulacji w sposób, który mnie osobiście wydaje się zdrowy: zrezygnował z kolejnej próby stworzenia symulatora, którego osnową jest niebywale wiarygodny model lotu i systemów elektronicznych, słowem: sytuacji, w której bohaterem jest samolot, i położył największy nacisk na to wszystko, co sprawia, że samoloty w ogóle się pojawiają. Typhoon nie będzie więc symem w rodzaju Falcona 4.0, od którego odbili się gremialnie ci wszyscy, którzy lubią poudawać, że latają, i nie mogą poszczycić się licencją pilota myśliwskiego utrzymaną tuż przy prawie jazdy. Czym zatem ów Typhoon będzie?

Gem.ini

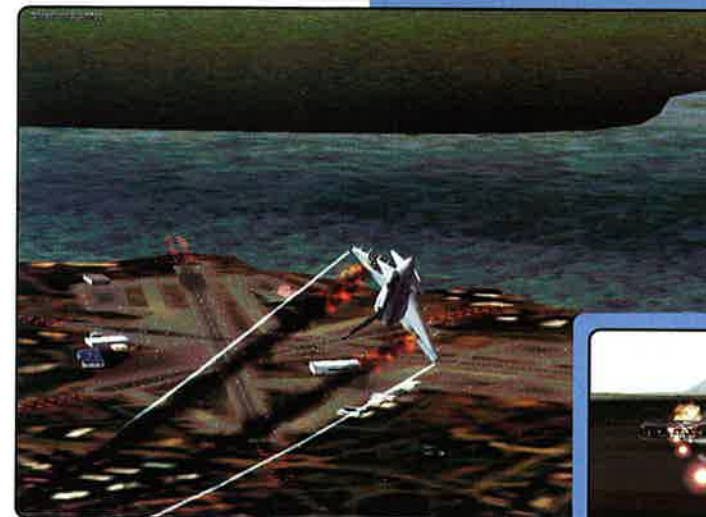
Eurofighter Typhoon w swej rzeczywistej postaci będzie myśliwcem wielozadaniowym nowej generacji, zbudowanym pospołu przez cztery europejskie państwa: Wielką Brytanię, Niemcy, Włochy, Hiszpanię. Piszę "będzie", bo nie sposób już dzisiaj zobaczyć takiego na nie-

bie: Typhoon wejdzie do służby dopiero w 2002 roku. Eurofighter Typhoon w postaci wirtualnej, natomiast, będzie czymś, co połączy w jedno cechy rasowego, hardcorowego symulatora i zwyczajnej latającej strzelaniny. Niewykonalne? Być może, jednak jeśli zrezygnować by z przycisków niezbędnych przy obsłudze wszystkich 60 trybów pracy radarów, przearanżować kokpit, wypozasając go w większą liczbę czytel-

nych, kolorowych wyświetlaczy wielofunkcyjnych (MFD), przenieść HUD-a na szybę helmu, tak by podstawowe informacje na temat lotu mieć zawsze przed oczami, słowem, zrobić to wszystko, co sprawi, że można będzie rozpocząć grę niemal od razu (wie, o czym mówię, każdy, kto próbował bez studiowania instrukcji wtłoczyć się w kokpit Falcona...) - szansa jest całkiem spora. Gra-czy hardcorowych, którzy, przeczy-

tawszy ostatnie zdanie, podjęli już decyzję o wpisaniu Typhoona na listę oczekiwanych tylko po to, by go z rozkoszą z niej wykreslić, informuję, że powyższe warunki pozostają w najlepszej zgodzie ze stanem faktycznym: piloci Typhoona w rzeczywistości również dysponują tymi właśnie uproszczeniami! Warto też chyba dodać (celem ostatecznego dobicia malkontentów), że generalnie, jeśli o jakość odwzorowania Eurofightera chodzi, to mamy prawo oczekiwać najlepszego z możliwych: DID zdołał zjednać sobie ludzi związanych z projektem Eurofightera i np. model lotu testowany jest przez szefa oblatywaczy prawdziwego Typhoona!

Czy jednak rzeczywiście wystarczy im, a ponoć tak właśnie jest w grze, nie więcej niż 12 klawiszy i czy naprawdę



nie muszą odbywać mozolnego i, no cóż, nużącego kołowania - nie sądzę. Z drugiej strony, niestety zrozumieć i usprawiedliwić również i te uproszczenia: ktoś chciałby robić grę dla 1 procenta fanów simów, którzy nie stanowią zapewne nawet 10 procent grającej społeczności? No dobrze, wiemy już, że nie należy spodziewać się sima na miarę Jane's F/A 18 czy wspomnianego już, bo ogólnie chętnie wspomnianego, Falcona 4.0. Na jakiej arenie zatem ma konkurować z tamtymi? Przede wszystkim: dynamicznej kampanii. To, co stać się ma naszym udziałem dzięki Typhoonowi, to coś absolutnie niezwykłego, w czym skutki działań nie zostały zapisane gdzieś w fabule, lecz są prostym następstwem wcześniejszych działań! Novum jest również konieczność zarządzania, a co za tym idzie - dbania o towarzyszy! Tak jest: każdy z pilotów posiada odrębną charakterystykę, która podpowie nam, że posłanie asa pojedynków powietrznych w misji wsparcia z powietrza, atakujących oddziałów naziemnych stanowi dlań swoiste rozminięcie z powołaniem! Nowością w tym ostatnim jest również obecność współczynnika wpływającego na pozostałe cechy: zmęczenia.

Żądnym wiedzy polecam oficjalną stronę naszego dziesięciotnowego maleństwa:
<http://www.eurofighter.com/home/>



powietrzu (a co, nawiasem mówiąc, sprawi, że próby o wsparcie od jednostek naziemnych, w czasie gdy Typhoon przygotowany jest do CAP-u, będą równie prawdopodobne jak w Falcon 4.0).

Warto jeszcze w kilku słowach wspomnieć o stronie technicznej przedsięwzięcia. Eurofighter Typhoon napędzany będzie znanym już z Wargasm silnikiem o nazwie 3Dream. Jego



Pretekst, by polatać sobie Typhoonem jest tyleż prosty, co wystarczający: przewrót komunistów; Rosjanie "wyzwalają" Litwę, Łotwę i Estonię i nie zamierzają zrezygnować z odrodzonych ambicji imperialistycznych... no, mocarstwowych. W odpowiedzi NATO postanawia "wyzwolić" Litwę, Łotwę i Estonię; wojna rozprzestrzenia się na całą Europę, my zaś, gracze, lądujemy na... Islandii, przyczółku Stanów Zjednoczonych i centrum operacyjnym wojny (miejscu przeznaczenia konwojów z pomocą), broniąc jej przed desantem tych z czerwonymi gwiazdami na czapkach-uchatkach. Ten układ, załączenie teatru wojennego do jednej, niewielkiej, odciętej od świata i pozabawionej infrastruktury wojskowej wyspy sprawia, że zmieni się nieco charakter walk: z tego, co mówią twórcy, wynika na przykład, że ich ciężar przeniesiony zostanie na działania (i dobrze: zestrzeliwanie przeciwników znajdujących się w odległości 60 kilometrów to niewielki powód do chwały), a brak AWACS-ów - że niezbędne będzie potwierdzenie wzrokowe przynależności celu przed otwarciem ognia! Ciekawostką jest również to, że przeciwnikami w Typhoonie może być wszystko, co zwykle spotyka się na wodzie, lądzie i w

możliwości zachwyciły już uprzednio; teraz, po usprawnieniu możliwości funkcji Transform & Lighting (ale nie Environmental Bump Mapping), ich zadaniem będzie przywołanie do życia wyspy z jej lodowcami, dolinkami (gejzery?) i fatalną pogodą: mgłą, burzami, niskim pułapem (trójwymiarowych) chmur...

Problem w tym, że by obsłużyć cały ten graficzny splendor, niezbędne będzie co najmniej PIII/500 z bardzo mocną kartą graficzną. A jako że ma włączyć się do walki o klienta wiosną 2001, czasu na poczynienie odpowiednich zakupów nie pozostało już wiele. I choć niektórzy już w tej chwili postawili krzyżyk przy jego nazwie, twierdząc, że będzie to li tylko strzelanina z samolotami w roli głównej, ja zaczekam z wyrokiem. Coś mi się bowiem widzi, że już wkrótce DID Eurofighter Typhoon wymieniać się będzie jednym tchem z nazwami najlepszych!

Eurofighter Typhoon
DID

Coś Nowego

• S3 on-board - nigdy więcej!

Tak jest, nikt już nigdy nie przeczyta tego napisu na chipsecie... Hej, to nie tak jak myślicie - firma wcale nie usunęła się w cień, jedynie zmieniła swą nazwę. Iy od tej chwili zwać się SO NICblue. Swoją drogą: ciekawe, co z ich hasłem? SONICblue on-board?

• Nie będzie Z2!

...będzie natomiast Z: Steel Soldiers. Powód? Jak wiecie gminna niesie (nie należy za hardzo w to wierzyć), jej twórcy, Bitmap Brothers, postanowili zmienić ją, gdyż planując już część 3 serii, obawiali się konfliktu z pewnym niemieckim koncernem samochodowym, który swoją Z3 zdołał przemycić nawet do filmów z Bondem, Jamesem Bondem.



• Tycoon, tycoon...

Kolejne dwa: Fast Food Tycoon i Ski Resort Tycoon (obydwa made by Activision) pojawiły się w sklepach. Miłośnicy tycoonów i hamburgerów - do dzieła!

• EverQuest - 300 000 graczy!

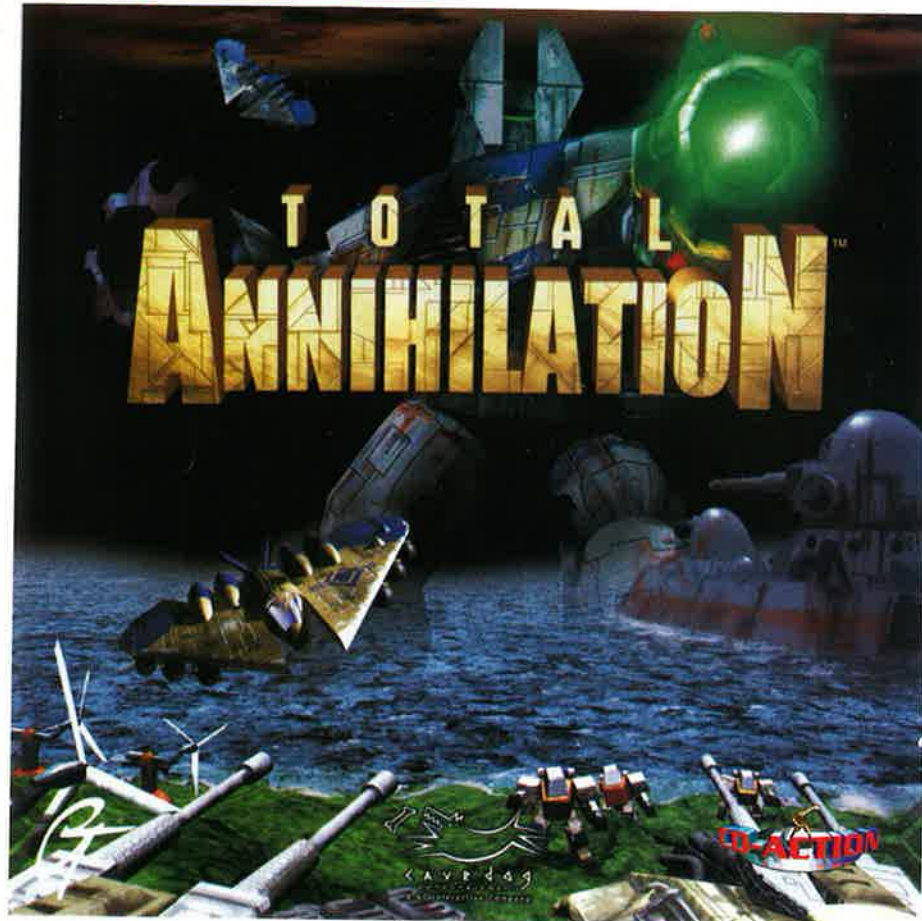
Fakt: baza użytkowników EverQuest (Verant Interactive, rozgrywane w sieci Sony Online Entertainment) przekroczyła liczbę 300 000 graczy.

• Deus Ex grą roku...

W sumie to nie jest żadną niespodzianką, DX jest przecież grą ze wszech miar wyjątkową i nagród tego typu pewnie nie będzie w stanie policzyć. Ja jednak, o której mówię, jest czymś równie wyjątkowym. Przyznana bowiem została przez British Academy of Film and Television Arts, czyli twór o ponad 50-letniej historii, a ich nagroda porównywana jest do filmowego Oscara! Brawo, Ion Storm, brawo, Mr. Spector!

• X-Isle

Z tego co wiemy, na dniach ma pojawić się demo. Czym jest owa X-Isle? Jest jednym z najlepiej prezentujących się FPP shooterów z perspektywy pierwszej osoby. Fabuła: żołnierz



TOTAL ANNIHILATION

What began as a conflict over the transfer of consciousness from flesh to machines has escalated into a war which has decimated a million worlds. The Core and the Arm have all but exhausted the resources of a galaxy in their struggle for domination.

GT Interactive

CD-ACTION 01/2001

Large 3D generated maps to wage war on. Includes extra large maps for 32meg users.

50 single player missions.

Incandescent 3D environments including realistic terrain with true 3D elevations.

Extensive multi-player support

Over 150 run-time generated true 3D units.

Diverse landscapes: snow, open water, lava, high mountains, a lean world and more!

GT Interactive

TOTAL ANNIHILATION

CD-ACTION 01/2001

BWP#2

Rozwiązanie konkursu

Lista nagrodzonych:

1. Łukasz Szatan; Kraśnik
2. Tomasz Świdorski; Sopot
3. Marcin Jasiński; Warszawa
4. Przemek Klinger; Bielawa
5. Dorota Janus; Wrocław
6. Dominik Przesmycki-Piróg; Horodło
7. Kuba Gańko; Warszawa
8. Mariusz Janiak; Konin
9. Jan Żmijewski; Zawiercie
10. Rafał Rutkowski; Zamość
11. Piotr Wiącek; Grudziądz
12. Katarzyna Małysa; Kraków
13. Grzegorz Antoniuk; Pisz
14. Igor Kowalczyk; Bolesławiec
15. Tomasz Gerber; Poznań
16. Magdalena Giersza-Nowak; Zakrzewo
17. Karolina Wilamowska; Giżycko
18. Jakub Trybus; Grodzisk Wlkp.
19. Grzegorz Kiziewicz; Białystok-Garbówka
20. Żaneta Filarska; Warszawa

Przypominamy, iż nagrody ufundowała (i wysłała pocztą) firma Play-it

Dzięki za udział w zabawie!

ZABAWA NA CAŁEGO!

SZUKAJ W SKLEPACH

Szalone przygody zwiadowanego Jim'a Dżdżownicy w nowej, najwysmarkowej grze platformowej dla młodszych graczy!



Jim dżdżownica powraca i to jak: w trzech wymiarach. Tym razem to już całkiem postradał zmysły!

Nasz bohater został ogłuszony przez... spadającą krowę.

Został uwieczniony w szalonym świecie wykreowanym przez jego własny umysł. Jim podejmuje walkę na wielu frontach pełnych komicznych czarnych charakterów. Każdy z nich

powiązany jest z najstraszniejszymi obsesjami i fantazjami jego umysłu.

Tylko odnalezienie wszystkich kulek pozwoli Jimowi wyleczyć się i wrócić do życia jako wielki gwiazdor: SUPER-ROBAK.



W SKLEPACH W STYCZNIU

Pamiętasz grę „Hokus Pokus Różowa Pantera”? Na pewno. Teraz przedstawiamy drugą część przygód Różowego Detektywa w grze



W roli głównej

Cezary Pazura

Jeżeli wydaje Ci się, że kolonie lećnie to jedno z najnudniejszych miejsc na ziemi, to grubo się mylisz! Niewinna kolonijna awantura i trzecia wojna światowa gotowa. Oczywiście przy założeniu, że koloniści nie są zwykłymi kolonistami, a w całą sprawę zamieszana jest Różowa Pantera...

Tym razem nasz różowy detektyw wpada na trop naprawdę dużej afery! Ta sprawa to nie bułka z masłem, wymaga giętkiego umysłu, zabójczego poczucia humoru i podróży po całym świecie. Rzuć więc w kąć nadętą gierkę, i rozpocznij prawdziwą jazdę bez trzymanki!

Niech żyje Różowa Pantera!



SZUKAJ W SKLEPACH

Poznaj nowego, bohatera gier komputerowych, największego zgrzywsa jakiego dotąd widziałeś!



Gift to przesympatyczny stworek, który postanawia wejść do nowej gry komputerowej, by ją przetestować, ale nie to jest dla niego najważniejsze. Nasz mały bohater zakochał się w pięknej księżniczce uwięzionej na końcu testowanej gry. Mały Gift popychany gorącym uczuciem rzuca się w wir niebezpiecznej akcji...

Gift to wspaniała gra platformowa w zakręconym świecie parodiującym znane gry komputerowe. Niesamowita trójwymiarowa grafika, profesjonalne opracowanie muzyczne, szybka akcja, setki zagadek oraz tryskająca humorem fabuła rozbawią nawet największych ponuraków.



© 2000 Cryo Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone.



GRY W POLSKICH WERSJACH JĘZYKOWYCH I PRZYSTĘPNYCH CENACH.

NIE ZAWIERAJĄ PRZEMOCY.

ODPOWIEDNIE RÓWNIEŻ DLA MŁODSZYCH GRACZY.

© 1998 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Produkcja gry i logo © 1998 Interplay plc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Earthworm Jim i wszystkie związane z nim postacie © 1998 Interplay Entertainment, Inc. Earthworm Jim i związane z nim postacie © 1998 Interplay Entertainment, Inc. Interplay i logo Interplay są znakami handlowymi Interplay Productions. MS i logo MS są znakami handlowymi Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wygłoszenie dyktando przez Interplay Productions. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 1996 Wandershot Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Passport to Peril, Wandershot, Intelligence Fun and Games i Wandershot logo są znakami handlowymi Wandershot Interactive, Inc. Różowa Pantera i inne postacie są zastrzeżone © 1996 United Artists Pictures Inc. i używane na licencji MGM/UA LAR. TM używane za zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



BALDUR'S GATE II



Kontynuacja znakomitej gry RPG. Odwiedź ponownie świat pełen przygód, intryg i zacieklej walki.

COLIN McRAE RALLY 2.0



Najlepsze rajdy samochodowe na PC. W roli pilota usłyszysz samego Krzysztofa Hołowczyca!

ZŁOTE EDYCJE

NASZA OFERTA

<p>99 PL</p> <p>ROLLERCOASTER TYCOON ZŁOTA EDYCJA (2 CD) W „Złotej Edycji” gry znajdziesz pełną wersję Rollercoaster Tycoon, dodatkowe misje „Loopy Landscapes”.</p>	<p>29 PL</p> <p>MESSIAH</p>	<p>39 PL</p> <p>JAGGED ALLIANCE 2</p>	<p>69 PL</p> <p>NA KŁOPOTY PANTERA</p>	<p>49 PL</p> <p>JAZZ JACKRABBIT 2</p>	<p>49 PL</p> <p>HEROES III: AGE OF MAGES</p>	<p>69 PL</p> <p>WORMS ARMAGEDDON</p>
<p>99 PL</p> <p>THE SETTLERS III ZŁOTA EDYCJA (2 CD) W „Złotej Edycji” gry znajdziesz grę The Settlers III, The Settlers III: Nowe Misje, The Settlers III: Misja Amazonki oraz mousepad.</p>	<p>79 PL</p> <p>MDK 2</p>	<p>99 PL</p> <p>SACRIFICE</p>	<p>99 PL</p> <p>SUBMARINE TITANS</p>	<p>99 PL</p> <p>STAR CRAFT</p>	<p>99 PL</p> <p>HOMEWORLD: CATAclysm</p>	<p>99 PL</p> <p>GRAND PRIX 3</p>
<p>99 PL</p> <p>BALDUR'S GATE ZŁOTA EDYCJA (6 CD) W „Złotej Edycji” gry znajdziesz Baldur's Gate oraz Opowieści z Wybrzeża Mieczy plus mousepad.</p>	<p>99 PL</p> <p>SCHIZM</p>	<p>119 PL</p> <p>FIFA 2001</p>	<p>119 PL</p> <p>THE SIMS</p>	<p>119 PL</p> <p>NHL 2001</p>	<p>129 PL</p> <p>ZEUS: PAN OLIMPU</p>	<p>129 PL</p> <p>RESIDENT EVIL 3</p>
<p>99 PL</p> <p>PLANESCAPE TORMENT ZŁOTA EDYCJA (4 CD) W „Złotej Edycji” gry znajdziesz pełną wersję gry Torment, mousepad.</p>	<p>129 PL</p> <p>NBA 2001</p>	<p>149 PL</p> <p>RUNE</p>	<p>149 PL</p> <p>HEAVY METAL FARKK</p>	<p>169 PL</p> <p>METAL GEAR SOLID</p>	<p>FIGURKI Z POSATCIAMI Z GRY DIABLO II - CENA 49 ZŁ/ST. WYS. 15 CM.</p> <p>DIABLO UNRAVELER</p>	

JUŻ DZIŚ ZAMÓW BEZPŁATNY KATALOG

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach, kupony rabatowe oraz mega-konkursy!

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KARCIANKI



MAGIC THE GATHERING
Szósta edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch graczy. Dwie talie po 40 kart, zasady gry w języku polskim, podręcznik gry MTG w języku polskim.

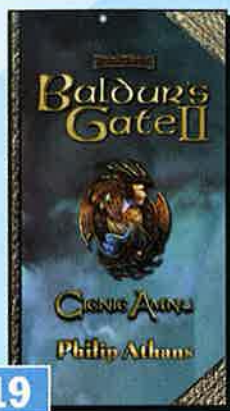


NAJNOWSZE DODATKI DO GRY MAGIC THE GATHERING - INVASION
W sprzedaży zestaw uzupełniający zawierający 15 kart oraz 75 kart.



POKÉMON
Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart. W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.

KSIĄŻKA BALDUR'S GATE II



19

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników Baldur's Gate. Książka zawiera 288 stron.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSŁKOWEJ

wirtualny świat

adres

Tel. (0-22) 519 69 69,
fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

CYWILIZACJA II: PRÓBA CZASU PL

Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja 2 Próba Czasu, klasyczna gra strategiczna, druga to Wszechświat Lalande 21185, której akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych planetach, trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią ładu lub w podwodnej otchłani.

PREMIERA: STYCZEŃ 2001



79 PL

THE SETTLERS IV

PL



99 PL

GRATIS

Kolejna część znakomitej sagi o małych osadnikach. Tym razem do wyboru będziemy mieli 4 rasy: Rzymian, Wikingów, Majów i tajemniczą „Ciemną Rasę”. Całość osadzona we wspaniale wyrenderowanym świecie z mnóstwem nowych elementów.

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ GRĘ THE SETTLERS IV OTRZYMASZ GRĘ SAGA: GNIEW WIKINGÓW GRATIS!!!

WORMS WORLD PARTY PL

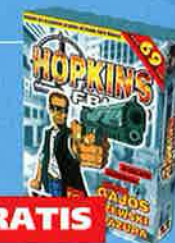
Worms World Party to kolejna część jednej z najpopularniejszych gier zręcznościowo-strategicznych. Poprowadź oddziały robaków do zwycięstwa lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje kilkanaście misji i kilkadziesiąt rodzajów broni.

79 PL

PREMIERA: LUTY 2001

ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ JEDNĄ Z GIER: CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU LUB WORMS WORLD PARTY OTRZYMASZ GRĘ HOPKINS FBI GRATIS!!!

GRATIS



NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE! www.wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się

również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje i darmowe demo.**



Coś Nowego

na obcej planecie. Sposób jej serwowania: tak, by gracz przestał odróżniać to, co dzieje się naprawdę, od tego, co znajduje się na monitorze. Tworzący ją w oparciu o niesamowity CryENGINE Crytek nie ukrywa wprawdzie, że najlepiej dla graczy byłoby, gdyby dysponowali dwoma GeForce 2 (Ultra), ale... jest na co popatrzeć.



• Bye, Eidos!

Powiedział szef sprzedaży Charles Cornwall opuszczając swe biuro. Powód? Czas, by zrobić coś innego - dodał.

• Moonshine Runners

Rosyjscy twórcy w natraciu. Kolejny produkt "zdziesiąno w SSSR" (twórców Hard Truck 2, czyli "po amerykańsku" Rig & Roll) to zręcznościowe wyścigi samochodowe w kreskówkowym stylu! Warto zapamiętać, zwłaszcza gdy młodsze rodzeństwo zaczyna sięgać klawiatury...



• Red Alert 2 - pierwszy milion!

Westwood i EA mają powody do dumy: już po pierwszym tygodniu sprzedaży Red Alert 2 jego twórcy doliczyli się ponad miliona klientów! Co więcej: wygląda na to, że to dopiero początek wielkiego liczenia: biorąc pod uwagę, że cała se-



ria C&C to ponad 13,5 miliona zadowolonych klientów, należy spodziewać się kolejnych "oczek".

• Horizons na horyzoncie!

Wreszcie! Wreszcie Artificial Entertainmentowi udało się przekonać wydawców, że warto zainwestować w tego niemal ukończonego już

Magic and Mayhem: The Art of Magic

Pamięćcie jeszcze grę stworzoną przez autorów sławnego X-Com, programistów Mythos Games, a zatytułowaną Magic & Mayhem? Jeśli nie, to nie plujcie sobie w brodę. Mimo teoretycznie sporego potencjału gra ta nie potrafiła przebić się na listy bestsellerów. Wydawca Magic & Mayhem, firma Bethesda, postanowiła jednak zaryzykować i wypuścić sequel M&M z podtytułem The Art Of Magic. Tym razem Bethesda zrezygnowała z usług Mythos Games i zleciła robotę chłopakom z mało znanej grupy developerskiej Charybdis.

Oliver

Na marginesie zaznaczę, iż oficjalna wersja brzmi, że programiści Mythos Games są zbyt zapracowani przy Dreamland Chronicles: Freedom Ridge (to ma być sequel X-Com). Zostawmy jednak przepychanki, jakie mają miejsce w firmie Bethesda, i zajmijmy się The Art of Magic. Czy to takie ważne, kto robi tę grę? The Art of Magic należy do bardzo ostatnio modnego gatunku Quest-Based Role-Playing Strategy. Główną atrakcją The Art of Magic będzie kampania, w której gracz wcieli się w młodego adepta czarodziejstwa, o imieniu

Aurax. Scenarzyści w tym przypadku posunęli się do pewnych innowacji i w rezultacie tej zagrywki Aurax ani nie mści się za doznane krzywdy w postaci zamordowania rodziców/dziadków/psa/chomika/rybki (niepotrzebne skreślić), ani też nie poszukuje porwanej przez wrogów narzeczonej (nie będzie seksu? to co to za gra...).

Sprawa jest poważniejsza - zły czarodziej porwał jego siostrę! Jak on mógł?! Z niewiadomych pobudek (przynajmniej dla mnie, bo ja swojej siostrze to bym herbaty nawet nie zrobił) dzielnicy Aurax wyrusza na poszukiwanie siostry. Musi przeżyć siedem światów najeżonych niebezpieczeństwami, a co za tym idzie - różnorodnymi przygodami. Oczywiście sam nie pokona zła, a zatem towarzyszyć mu będzie drużyna wspierająca go w poszczególnych questach. Liczba towarzyszy Auraxa nie będzie

jednak stała ani też ograniczona. Aurax jest przecież czarodziejem i będzie mógł w dowolnym momencie przywoływać przeróżne postacie, jak chociażby gigantyczne pajaki czy szkielety lub smoki. Zależy to tylko od ilości many, jaką posiada nasz dzielny czarodziej. W różnych częściach mapy znajdują się miejsca, w których Aurax może odzyskiwać utraconą manę. Kontrola nad przywołanymi stworami odbywa się tak samo jak we wszystkich RTS-ach, czyli nie powinniście mieć z tym kłopotu. Aurax potrafi również rzucać dość skuteczne i efektowne czary ofensywne oraz w razie potrzeby bronić się defensywnymi. Kule ogniste spalają przeciwników, tornado porwują ich w przestrzeń itd. W sumie Aurax potrafi walczyć sześćdziesięcioma czarami.

Być może oryginalnością The Art of Magic nie grzeszy, ale graficy Charybdis znają swój fach. Środowisko 3D prezentuje się nad wyraz ślicznie. Wszystkie postacie są renderowane, w pełni trójwymiarowe i wyglądają realistycznie, od razu można poznać, że ten nie najlepiej wyglądający facet to zombie, a ten niski koło niego to krasnolud. Kunszt grafiki pokazali także przy robieniu efektów specjalnych, takich jak np. czary. Za Fireballiem ciągnie się impo-nujący ogień, a sam wybuch też jest czegoś sobie. Praca kamer jest identyczna jak we wspomnianym Myth. Gracz ma nad nią pełną kontrolę, może ustawiać kąt, robić zbliżenia itd.

Według planów wydawniczych The Art of Magic ma się ukazać w sklepach w marcu 2001 roku, czyli już za niecały kwartał. Może nie będzie to wielki hiciek, ale z pewnością gra, w którą warto zagrać. Ładna grafika, prosty interfejs i dobrze zapowiadająca się grywalność to - jak mi się wydaje - ostatecznie dużo, aby sięgnąć po The Art of Magic. □

Magic and Mayhem:
The Art of Magic
Bethesda Softworks

JUŻ W SPRZEDAŻY!

CD Action
10/10

CLICK!
5/6

Gry Komputerowe
85%

Magazyn IO
88/100

Reset
9,5/10

Valhalla
9/10



The Longest Journey

Najdłuższa Podróż

W roli April Ryan

Edyta
Olszówka

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne marzy. Odkrywasz, że Twój świat - wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiego, zupełnie innej rzeczywistości... Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznasz straszną prawdę - odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D).
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

4CD



SPRZEDAŻ WYSOKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIS
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

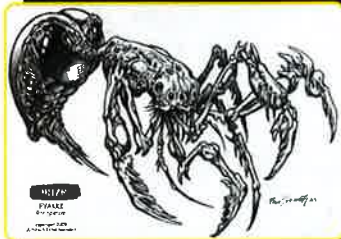
FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

Coś Nowego

role-playa. Pierwsze efekty zastrzyku finansowego już widać: chłopaki z Artefaktu przyjęli kilku nowych pracowników, rzucili też w Sieć parę nowych screenów, concept-artów itd. Jeden z nich - poniżej:



• Co z Conquest: Frontier Wars?

Parę dni temu świat obiegła wiadomość, jakoby Microsoft skasował bezpowrotnie - świetnie zapowiadający się i wyczekiwany już przez wielbicieli trójwymiarowych RTS-ów rozgrywanym w kosmosie (coś à la Homeworld) - Conquest: Frontier Wars (made by Digital Anvil). Smaczku sprawiła dodana fakt, że grę od planowanego ukończenia dzieli zaledwie miesiąc! Informujemy jednak, że MS i DA doszły do ugody, na mocy której to ostatnie może szukać sobie nowego wydawcy. Biorąc pod uwagę, jak się prezentuje Conquest - nie powinno być to trudne...

• TechnoMage: Return of Eternity

Aperitif w postaci screenu z tego zbliżającego się "action RPG", tworzonego wśród Słoneczników... tj. przez Sunflowers.



• Mission Humanity

Eon Digital Entertainment ogłosił światu tytuł swego nowego dziecka - strategii czasu rzeczywistego, w której po raz tysiąc i pierwszy przeciwstawimy się Paskudnym Obcym (tm) - Mission Humanity. Różnica jest taka, że nie będziemy próbować ratować Ziemi, tylko samych siebie! A jak inaczej ratować siebie, jeśli nie uciekając gdzieś, gdzieś PO (tm) nigdy nie dotrą?

ARCANUM

Of Steamworks & Magick Obscura

Jakiś czas temu rynkiem gier wstrząsnął jeden doskonały tytuł. Był nim FALLOUT - gra RPG, której fabuła została osadzona w mrocznym świecie postnuklearnej rzeczywistości. Wspaniały klimat, scenariusz oraz bardzo przyjemna mechanika gry - to cechy, które sprawiają, że tytuł pozostaje niezapomniany przez wiele lat. Później pojawiła się część druga, która była niejako uzupełnieniem pierwowzoru.

Dori

Nie oznaczało to jednak, iż straciła ona to, co posiadała pierwotnie - miała jeszcze ciekawsz i bardziej rozbudowany scenariusz. Po FALLOUT 2 wszyscy poczęli zastanawiać się nad tym, czy pojawi się część trzecia. Po jakimś czasie zakrężyły pierwsze plotki oraz wątpliwości. Część ludzi pracujących przy projektach obu gier odeszła z BLACK ISLE STUDIOS i założyła własną, niezależną grupę TROIKA GAMES. Rzekomym powodem tego rozłamu miała być różnica zdań co do najnowszego

projektu. Jednak programiści nie zawiedli swoich fanów i - choć już jako nowa grupa - stworzyli grę o wdziennej nazwie ARCANUM.

Nie jest to jednak kontynuacja żadnej z dwóch części FALLOUT-a. Nie

oznacza to, że nie jest do nich podobna. Świat, w którym toczy się rozgrywka, zwie się Areth i jest odbiciem naszego XIX wieku, przy najmniej pod względem rozwoju technologicznego. Spotkamy w nim lokomotywy, samoloty, broń palną i różnorodne maszyny, które przypominają mogą wynalazki z WILD, WILD WEST. Ale Areth to również kraina magii i wszelakich istot znanych nam z literatury fantasy. Mamy tu więc elfy, niziołków, ogry czy też krasnoludy. Swoją drogą takie połączenie świata mitycznego, przepelnionego magią, i świata techniki przypomina mi trochę świat SHADOWRUN-a, książkowego systemu RPG. Podobnych połączeń dokonywali już również Japończycy, w takiej chociażby produkcji jak FINAL FANTASY.

tworzeniu stajemy również przed trudną decyzją, czy będziemy posługiwać się magią, czy też korzystali z umiejętności technicznych. Wybór ten jest istotny, gdyż świat Areth to pole nieustającej rywalizacji pomiędzy magami i inżynierami.

Skoro już o tym mowa, to muszę powiedzieć, że nasz bohater może stać się niejako mediatorem dla obydwu stron konfliktu. Zanim jednak do tego dojdzie, pojawią się przed nami liczne problemy i questy, które będziemy mogli rozwiązać na wiele różnych sposobów. Nie jest to zabieg zastosowany tylko i wyłącznie po to, by podnieść atrakcyjność gry. Drugim ważnym czynnikiem jest tu duża różnorodność postaci. Postacie parające się magią będą mogły, by doprowadzić quest ku pozytywnemu zakoń-



czeniu, użyć jednego z osiemdziesięciu czarów, które zgrupowane zostały w szesnastu kategoriach. Natomiast zwolennicy techniki mają do dyspozycji swoje umiejętności, ujęte w 56 stopniach technologicznych w obrębie ośmiu dyscyplin. Jak widzicie, jest w czym wybierać!

Natomiast jeżeli chodzi o oprawę graficzną, to jest ona utrzymana w mrocznym



będzie się nam ukryć, ale również więcej umknie naszym oczom. Po zmroku zmniejszają się nasze szanse trafienia do celu, ale za to łatwiej będzie nam coś komuś wykraść. Myślę, że wprowadzi to wiele realizmu do rozgrywki i oczywiście trochę ją utrudni.

Świat w ARCANUM przedstawiono w rzucie izometrycznym, w którym brak miejsca na efekty trójwymiarowe. Wszelkie postacie i potwory przygotowano z olbrzymią starannością, pamiętając o tym, by były oryginalne i ciekawe. Ogromny zestaw przedmiotów, których przyjdzie nam używać podczas rozgrywki, został dodatkowo opisany. Będziemy więc mogli poznać każdy, nawet najbardziej wymyślny przedmiot oraz dowiemy się, jakiemu celowi może posłużyć.



klimacie, podobnym do znanego nam z obydwu części FALLOUT-a. Wprowadzono jednak wiele nowości i udoskonaleń. Najciekawszą zmianą jest chyba zastosowanie dynamicznych efektów świetlnych, dzięki którym zaobserwujemy cyklicznie zmieniające się pory dnia - im później, tym bardziej wydłużają się cienie, aż w końcu nastaje noc. W dużym stopniu maleje wówczas pole naszego widzenia. W nocy łatwiej

Na koniec muszę dodać, że tym razem programiści postarali się, by wszystko było w jak najlepszym porządku. Nie zapomnieli tym razem o miłośnikach rozgrywek wieloosobowych. Przygotowali dla nich opcję multiplayer, tak by tajemnice Areth mogło wspólnie (w jednej drużynie) poznawać do ośmiu osób.

Zapowiada się więc wspaniała gra RPG, w której najistotniejszy będzie scenariusz i nastrój towarzyszący poczynaniom graczy. Jakże naprawdę okaże się ARCANUM, już niedługo się przekonamy.

Arcanum

Troika Games/Sierra

21 W produkcji

Coś Nowego

W grze 20 planet do skanalizacji... skolonizowania (każda z nich to sfera, nie ma więc bezpiecznych zakątków). 6 rodzajów zasobów, ponad 100 typów jednostek... Miłośnicy RTS-ów mogą już zacząć czekać.

• Przeprowadzki, przeprowadzki...

Tym razem, tym - który zmuszony był wygarnąć zawartość szuflad i opuścić wygodny fotel prezesa - był współtwórca Bullfrog, Les Edgar. Nie oznacza to jednak, że został on na przysłowiowym lodzie, skądże znowu, tacy ludzie nie giną - natychmiast zaczął podpisywać listę pracowników Creative Labs.

• FarGate

To kolejny kosmiczny RTS we wszystkich 3 wymiarach przestrzeni. Ten tworzony jest przez Microids i prezentuje się... wstrząsająco!



• Fallout Tactics

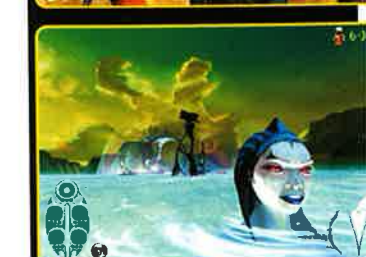
- pierwszy kwartał 2001

• WD czy Seagate?

Informowaliśmy o tym, że dostawcą dysków twardych do Xboxów jest Western Digital. Tymczasem rozeszła się wieść, że w Xboxach znaleźć będzie można dyski Seagate! Czyżby tarcia, niekoniecznie talerzy o szczotki?

• Giants: Citizen Kabuto

Gigantyczny Obywatel Kabuto nie gościł już u nas od dość dawna. Nadrabiamy zaległości prezentując kolejny screen z tej zbliżającej się wielkimi krokami zręcznościówki 3D, kończącej pospiesznie przez twórców MDK, Planet Moon Studios.



• Ziemia & Dalej

Jak wiecie niesie, również i Westwood Studios (jeśli ktoś zapyta, kto to, nie wytrzymam) postanowiło dołączyć do grupy tworzących MMORPG-i (Massive Multiplayer-Only Role-Playing Game). Ich propozycja nosi (jakoby) nazwę Earth & Beyond (taką domenę zarejestrowano) i pozwala na przyzywanie przygód...

Coś Nowego

na Ziemi i poza nią. Najciekawsze jednak zostawiłem na koniec: otóż obszar gry to 200 planet, a gra tworzona jest od lat... pięciu!

• Serious Sam

Ten tytuł naprawdę warto zapamiętać. Wszystko wskazuje bowiem na to, że nazwa jego twórców - CroTeam już wkrótce wymieniana będzie jednym tchem obok id czy Epic...



• Insane - jeszcze nie...

Zalem informuje, że Interplay przesunęło datę premiery na luty 2001 roku. Goddamnit! :P

Harpoon IV

Co to jest Harpoon, powinien wiedzieć każdy szanujący się strateg. Tychże ucieszy pewnie fakt powstawania czwartej części tej sławnej serii.

Kominck

Developerem jest firma Ultimate, zatrudniona do projektu po zwolnieniu poprzedniej drużyny. Ofcór nic rewolucyjnego się nie stanie - Harpoon IV to wciąż symulacja dowodzenia nowoczesną marynarką wojenną podczas domniemanego konfliktu wschód-zachód. Zmiana na stanow-

ściłce), a także helikoptery w łącznej liczbie 250. Każdy z nich będzie na dodatek opisany w bazie danych, zawierającej ich opis, rysunki, zdjęcia, a także filmy (sic!).

A rozgrywać tę batalię przyjdzie nam w rejonie północnej Europy. Mapa ma być bardzo szczegółowa, wykonana na podstawie zdjęć satelitarnych. Warunki, w jakich przyjdzie się nam zmierzyć z zadaniem, będą generowane losowo. Dzięki temu ponowne przechodzenie poszczególnych scenariuszy może wymagać kraciowo różnych działań.

Warto dodać jeszcze, że w grze wystąpi 14 nacji - USA, ZSRR (Rosja), Anglia, Kanada, Francja, Niemcy, Holandia, Norwegia, Szwecja, Belgia, Hiszpania, Finlandia, Dania i Polska.

Co do grafiki, to mamy do czynienia z jako taką rewolucją. Idąc z duchem czasu, do Harpoona dodano widok 3D z wykorzystaniem najnowszych efektów! Widok ten będzie w pełni

interaktywny, czyli będzie można z jego poziomu wydawać jednostkom rozkazy. Naturalnie nie zniknie widok taktyczny - możecie go podziwiać na większości screenów. Przyjemną nowinką jest możliwość selektywnego doboru informacji, które mają być wyświetlane. Czyli tylko od naszego kaprysu zależy, czy będziemy widzieć chmury czy też nie. To samo ze szczegółowymi teksturami terenu, danymi o jednostkach itd. Są nawet plotki o obsłudze kart dwumonitornych - tj. na jednym jest widok 3D, a na drugim mapa taktyczna! Jak dla mnie, rewelacja, jednak by się tym cieszyć, trzeba mieć np. Matroxa G400 DualHead, a ten do kart takich nie należy :).

Co do interfejsu, to twórcy zarzekają się, iż będzie intuicyjny, a jednocześnie oferujący wiele funkcji. I, sądząc po screenach, taki jest. O muzyce nie wiadomo praktycznie nic, poza tym, że będzie. Marzą mi się marsze wojskowe zapisane w formacie CD Audio... Natomiast multiplayer będzie możliwy jedynie przez sieć lokalną (protokoły IPX/SPX lub TCP/IP) lub Internet. Grać może maksymalnie ośmiu graczy w trybie cooperative lub head-to-head. Bardzo dobrą informacją jest wsparcie dla komunikacji głosowej w multiku! Jak dla mnie, jest to rzecz co najmniej intrygująca - można usłyszeć jęki kumpla branego do niewoli... Chociaż przy naszych łączach... Ale spox - będzie również standardowa możliwość rozmowy "tekstowej".

I to tyle - na ten smakowity kasek serwowany przez Strategic Simulations Inc. będziemy czekać do wiosny roku 2001 - o ile coś się nie zmieni... □

Harpoon IV
SSI



• Intel vs. AMD

Pentium IV 1,5G GHz już w sprzedaży. Co więcej Intel odgrza się, że już w trzecim kwartale 2001 któryś z Pentium 4 przekroczy barierę 2 GHz. Co na to AMD?

• AMD vs. Intel?

A AMD opóźniło premierę Athlona 1.5 GHz - pojawi się on ok. połowy 2001 roku... hm.

• Za Onetem:

"Gazeta Prawna doniosła, że jeden z urzędów skarbowych nałożył podatek na firmę posługującą się bezpłatnym oprogramowaniem. Według urzędu, podatnik otrzymał bezpłatne świadczenie, które wykorzystuje do prowadzenia działalności gospodarczej, co podlega opodatkowaniu. Urząd wycenił serwery linuksowe na poziomie Windows NT Server, a oprogramowanie StarOffice jak Microsoft Office." Pozostawiam bez komentarza...

• Game of Death

TPP i akcja to, jak się okazuje, gatunek obecnie bardzo modny. Kolejnym i, nie ukrywam, mocno obrzydliwym projektem tego typu jest tworzona w biurach Burns Entertainment Software Game of Death. Jej premiera to wprawdzie dopiero czwarty kwartał 2001, jednak warto

sku developera ma za zadanie tchnięcie w cykl Harpoon nowych idei przy jednoczesnym wyciśnięciu z poprzednich części tego, co najlepsze. Na razie jednak gra jest daleko w produkcji, więc przyjrzymy się temu, co już jest pewne.

Harpoon IV ma zawierać minimum 3 kampanie, z czego jedna jest napisana przez samego Larry'ego Bonda (kampania "High Tide"). Do tego dochodzą pojedyncze scenariusze w liczbie około 40 (w tej chwili). Nie będzie żadnych problemów z tworzeniem własnych scenariuszy - Harpoon IV będzie posiadał wbudowany edytor. Miłą rzeczą jest fakt, że baza danych jednostek jest zbudowana w otwartej architekturze. Co to daje - ano można bez skrępowania dodawać czy przerabiać dowolne jednostki. Leniwi mogą pozostać przy tych już istniejących - a będą to okręty nawodne, podwodne, samoloty (bombowce, samoloty zwiadowcze, my-

www.timsoft.pl

www.timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO....

opisy gier
kody do gier
recenzje
solucje
drivery
nowinki

Sklep internetowy TimSoft - Program Microsoft Internet Explorer dostarczony przez IIG.pl

Adres: http://www.timsoft.pl/

INTERNETOWY SKLEP KOMPUTEROWY C 461858

Witamy w Internetowym Sklepie TimSoft!
Prezent dla każdego zamówienia. SPRAWDŹ !!!

Civilizacja 2: Próba Czasu PL 2000-12-01 07:30:09

Czyba nikomu nie muszę przypominać produktów ze słynnej serii "Civilization" wymyślonej przez Sida Meiera. Jak można dowiedzieć się z zapowiedzi, panowie z Microprose przygotowali dla nas całe pudełko niespodzianek. Już saguistyczne hasło widniejące na oryginalnym pudełku "3 games in 1" daje wiele do myślenia.

Cena 77,00 zł
Zamawiam
Zobacz opis
W sprzedaży od 2001-01-19

Silent Hunter II 2000-12-01 07:30:07

Silent Hunter II - symulator okrętu podwodnego, kolejna część serii zapoczątkowanej przez słynnego Silent Huntera, odzwierciedla niesamowitą dokładnością dramatyczne losy bitwy o Atlantyk. Bitwy rozegranej między niemieckimi U-boatami, a amerykańskimi okrętami wojennymi w "kuchni" z pomocą dla wojsk walczących w Europie.

GRY PC-CD ROM
Najbliższe premiery i wyróżnienia

01.12.2000
1. Lemmings Rewolucja PL
2. Baldurs Gate 2 PL
3. Dragon Fire
4. Zeus: Pan Olimpu
02.12.2000
5. Runa
03.12.2000
6. Baldurs Gate: Złota Edycja PL
04.12.2000
7. Resident Evil 3
05.12.2000
8. Shadow Watch
09.12.2000

POLECAMY:

FIFA 2001
Najbardziej realistyczna piłka nożna. Autentyczny zawodnik, wciągający kibice, dialogi piłkarzy podczas meczy.

Kupując pokaz opis
cena 110,00 zł

Najciekawszy zamówienia

1. Baldurs Gate 2 PL
2. Colin McRae Rally 2

przez Internet TANIE!!!

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZESŁANIEM

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft
COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 23 grudnia 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12 mm prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet realizujemy. Zamówienia pocztowe prosimy przysłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-1 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 2

e-mail: sklep@timsoft.pl

GENIUSZ GIER PC-CD-ROM Koszt: 2 - zapowiedzi, N - hit	Close Combat 3: Invasion Normandy Close Combat 4 Close Combat Eagle 4x4 Evolution AD 2004 PL ABE'S EXODUS Ace Ventura: Psi Detektyw PL AD 1981 PL Ad 1: First Baradwa - grzyby zępaty Age of Empires 2 - pozycje PL Age of Empires 2: The Conquerors Age of Wonders Agriarts PL Albion's Ambush Albion's Tycoon Airport Inc. Africa Alpha Predator - Gold Edition Alpha Predator Anno 1602 PL Arcanum Armageddon Armored Fist 3 Asterix i Obelix kontra Cesarz PL Asterix 2 PL Asterix 3 PL B-17 Flying Fortress Baldurs Gate 2 PL Baldurs Gate 2: Złota Edycja PL Bartleby Bartleby 2 Bartleby 3 Blair Witch 2: The Legend of the Mountain Blair Witch 3: The Legend of the Mountain Blair Witch 4: The Legend of the Mountain Blair Witch 5: The Legend of the Mountain Blair Witch 6: The Legend of the Mountain Blair Witch 7: The Legend of the Mountain Blair Witch 8: The Legend of the Mountain Blair Witch 9: The Legend of the Mountain Blair Witch 10: The Legend of the Mountain Blair Witch 11: The Legend of the Mountain Blair Witch 12: The Legend of the Mountain Blair Witch 13: The Legend of the Mountain Blair Witch 14: The Legend of the Mountain Blair Witch 15: The Legend of the Mountain Blair Witch 16: The Legend of the Mountain Blair Witch 17: The Legend of the Mountain Blair Witch 18: The Legend of the Mountain Blair Witch 19: The Legend of the Mountain Blair Witch 20: The Legend of the Mountain Blair Witch 21: The Legend of the Mountain Blair Witch 22: The Legend of the Mountain Blair Witch 23: The Legend of the Mountain Blair Witch 24: The Legend of the Mountain Blair Witch 25: The Legend of the Mountain Blair Witch 26: The Legend of the Mountain Blair Witch 27: The Legend of the Mountain Blair Witch 28: The Legend of the Mountain Blair Witch 29: The Legend of the Mountain Blair Witch 30: The Legend of the Mountain Blair Witch 31: The Legend of the Mountain Blair Witch 32: The Legend of the Mountain Blair Witch 33: The Legend of the Mountain Blair Witch 34: The Legend of the Mountain Blair Witch 35: The Legend of the Mountain Blair Witch 36: The Legend of the Mountain Blair Witch 37: The Legend of the Mountain Blair Witch 38: The Legend of the Mountain Blair Witch 39: The Legend of the Mountain Blair Witch 40: The Legend of the Mountain Blair Witch 41: The Legend of the Mountain Blair Witch 42: The Legend of the Mountain Blair Witch 43: The Legend of the Mountain Blair Witch 44: The Legend of the Mountain Blair Witch 45: The Legend of the Mountain Blair Witch 46: The Legend of the Mountain Blair Witch 47: The Legend of the Mountain Blair Witch 48: The Legend of the Mountain Blair Witch 49: The Legend of the Mountain Blair Witch 50: The Legend of the Mountain Blair Witch 51: The Legend of the Mountain Blair Witch 52: The Legend of the Mountain Blair Witch 53: The Legend of the Mountain Blair Witch 54: The Legend of the Mountain Blair Witch 55: The Legend of the Mountain Blair Witch 56: The Legend of the Mountain Blair Witch 57: The Legend of the Mountain Blair Witch 58: The Legend of the Mountain Blair Witch 59: The Legend of the Mountain Blair Witch 60: The Legend of the Mountain Blair Witch 61: The Legend of the Mountain Blair Witch 62: The Legend of the Mountain Blair Witch 63: The Legend of the Mountain Blair Witch 64: The Legend of the Mountain Blair Witch 65: The Legend of the Mountain Blair Witch 66: The Legend of the Mountain Blair Witch 67: The Legend of the Mountain Blair Witch 68: The Legend of the Mountain Blair Witch 69: The Legend of the Mountain Blair Witch 70: The Legend of the Mountain Blair Witch 71: The Legend of the Mountain Blair Witch 72: The Legend of the Mountain Blair Witch 73: The Legend of the Mountain Blair Witch 74: The Legend of the Mountain Blair Witch 75: The Legend of the Mountain Blair Witch 76: The Legend of the Mountain Blair Witch 77: The Legend of the Mountain Blair Witch 78: The Legend of the Mountain Blair Witch 79: The Legend of the Mountain Blair Witch 80: The Legend of the Mountain Blair Witch 81: The Legend of the Mountain Blair Witch 82: The Legend of the Mountain Blair Witch 83: The Legend of the Mountain Blair Witch 84: The Legend of the Mountain Blair Witch 85: The Legend of the Mountain Blair Witch 86: The Legend of the Mountain Blair Witch 87: The Legend of the Mountain Blair Witch 88: The Legend of the Mountain Blair Witch 89: The Legend of the Mountain Blair Witch 90: The Legend of the Mountain Blair Witch 91: The Legend of the Mountain Blair Witch 92: The Legend of the Mountain Blair Witch 93: The Legend of the Mountain Blair Witch 94: The Legend of the Mountain Blair Witch 95: The Legend of the Mountain Blair Witch 96: The Legend of the Mountain Blair Witch 97: The Legend of the Mountain Blair Witch 98: The Legend of the Mountain Blair Witch 99: The Legend of the Mountain Blair Witch 100: The Legend of the Mountain	Close Combat 3: Invasion Normandy Close Combat 4 Close Combat Eagle 4x4 Evolution AD 2004 PL ABE'S EXODUS Ace Ventura: Psi Detektyw PL AD 1981 PL Ad 1: First Baradwa - grzyby zępaty Age of Empires 2 - pozycje PL Age of Empires 2: The Conquerors Age of Wonders Agriarts PL Albion's Ambush Albion's Tycoon Airport Inc. Africa Alpha Predator - Gold Edition Alpha Predator Anno 1602 PL Arcanum Armageddon Armored Fist 3 Asterix i Obelix kontra Cesarz PL Asterix 2 PL Asterix 3 PL B-17 Flying Fortress Baldurs Gate 2 PL Baldurs Gate 2: Złota Edycja PL Bartleby Bartleby 2 Bartleby 3 Blair Witch 2: The Legend of the Mountain Blair Witch 3: The Legend of the Mountain Blair Witch 4: The Legend of the Mountain Blair Witch 5: The Legend of the Mountain Blair Witch 6: The Legend of the Mountain Blair Witch 7: The Legend of the Mountain Blair Witch 8: The Legend of the Mountain Blair Witch 9: The Legend of the Mountain Blair Witch 10: The Legend of the Mountain Blair Witch 11: The Legend of the Mountain Blair Witch 12: The Legend of the Mountain Blair Witch 13: The Legend of the Mountain Blair Witch 14: The Legend of the Mountain Blair Witch 15: The Legend of the Mountain Blair Witch 16: The Legend of the Mountain Blair Witch 17: The Legend of the Mountain Blair Witch 18: The Legend of the Mountain Blair Witch 19: The Legend of the Mountain Blair Witch 20: The Legend of the Mountain Blair Witch 21: The Legend of the Mountain Blair Witch 22: The Legend of the Mountain Blair Witch 23: The Legend of the Mountain Blair Witch 24: The Legend of the Mountain Blair Witch 25: The Legend of the Mountain Blair Witch 26: The Legend of the Mountain Blair Witch 27: The Legend of the Mountain Blair Witch 28: The Legend of the Mountain Blair Witch 29: The Legend of the Mountain Blair Witch 30: The Legend of the Mountain Blair Witch 31: The Legend of the Mountain Blair Witch 32: The Legend of the Mountain Blair Witch 33: The Legend of the Mountain Blair Witch 34: The Legend of the Mountain Blair Witch 35: The Legend of the Mountain Blair Witch 36: The Legend of the Mountain Blair Witch 37: The Legend of the Mountain Blair Witch 38: The Legend of the Mountain Blair Witch 39: The Legend of the Mountain Blair Witch 40: The Legend of the Mountain Blair Witch 41: The Legend of the Mountain Blair Witch 42: The Legend of the Mountain Blair Witch 43: The Legend of the Mountain Blair Witch 44: The Legend of the Mountain Blair Witch 45: The Legend of the Mountain Blair Witch 46: The Legend of the Mountain Blair Witch 47: The Legend of the Mountain Blair Witch 48: The Legend of the Mountain Blair Witch 49: The Legend of the Mountain Blair Witch 50: The Legend of the Mountain Blair Witch 51: The Legend of the Mountain Blair Witch 52: The Legend of the Mountain Blair Witch 53: The Legend of the Mountain Blair Witch 54: The Legend of the Mountain Blair Witch 55: The Legend of the Mountain Blair Witch 56: The Legend of the Mountain Blair Witch 57: The Legend of the Mountain Blair Witch 58: The Legend of the Mountain Blair Witch 59: The Legend of the Mountain Blair Witch 60: The Legend of the Mountain Blair Witch 61: The Legend of the Mountain Blair Witch 62: The Legend of the Mountain Blair Witch 63: The Legend of the Mountain Blair Witch 64: The Legend of the Mountain Blair Witch 65: The Legend of the Mountain Blair Witch 66: The Legend of the Mountain Blair Witch 67: The Legend of the Mountain Blair Witch 68: The Legend of the Mountain Blair Witch 69: The Legend of the Mountain Blair Witch 70: The Legend of the Mountain Blair Witch 71: The Legend of the Mountain Blair Witch 72: The Legend of the Mountain Blair Witch 73: The Legend of the Mountain Blair Witch 74: The Legend of the Mountain Blair Witch 75: The Legend of the Mountain Blair Witch 76: The Legend of the Mountain Blair Witch 77: The Legend of the Mountain Blair Witch 78: The Legend of the Mountain Blair Witch 79: The Legend of the Mountain Blair Witch 80: The Legend of the Mountain Blair Witch 81: The Legend of the Mountain Blair Witch 82: The Legend of the Mountain Blair Witch 83: The Legend of the Mountain Blair Witch 84: The Legend of the Mountain Blair Witch 85: The Legend of the Mountain Blair Witch 86: The Legend of the Mountain Blair Witch 87: The Legend of the Mountain Blair Witch 88: The Legend of the Mountain Blair Witch 89: The Legend of the Mountain Blair Witch 90: The Legend of the Mountain Blair Witch 91: The Legend of the Mountain Blair Witch 92: The Legend of the Mountain Blair Witch 93: The Legend of the Mountain Blair Witch 94: The Legend of the Mountain Blair Witch 95: The Legend of the Mountain Blair Witch 96: The Legend of the Mountain Blair Witch 97: The Legend of the Mountain Blair Witch 98: The Legend of the Mountain Blair Witch 99: The Legend of the Mountain Blair Witch 100: The Legend of the Mountain	Close Combat 3: Invasion Normandy Close Combat 4 Close Combat Eagle 4x4 Evolution AD 2004 PL ABE'S EXODUS Ace Ventura: Psi Detektyw PL AD 1981 PL Ad 1: First Baradwa - grzyby zępaty Age of Empires 2 - pozycje PL Age of Empires 2: The Conquerors Age of Wonders Agriarts PL Albion's Ambush Albion's Tycoon Airport Inc. Africa Alpha Predator - Gold Edition Alpha Predator Anno 1602 PL Arcanum Armageddon Armored Fist 3 Asterix i Obelix kontra Cesarz PL Asterix 2 PL Asterix 3 PL B-17 Flying Fortress Baldurs Gate 2 PL Baldurs Gate 2: Złota Edycja PL Bartleby Bartleby 2 Bartleby 3 Blair Witch 2: The Legend of the Mountain Blair Witch 3: The Legend of the Mountain Blair Witch 4: The Legend of the Mountain Blair Witch 5: The Legend of the Mountain Blair Witch 6: The Legend of the Mountain Blair Witch 7: The Legend of the Mountain Blair Witch 8: The Legend of the Mountain Blair Witch 9: The Legend of the Mountain Blair Witch 10: The Legend of the Mountain Blair Witch 11: The Legend of the Mountain Blair Witch 12: The Legend of the Mountain Blair Witch 13: The Legend of the Mountain Blair Witch 14: The Legend of the Mountain Blair Witch 15: The Legend of the Mountain Blair Witch 16: The Legend of the Mountain Blair Witch 17: The Legend of the Mountain Blair Witch 18: The Legend of the Mountain Blair Witch 19: The Legend of the Mountain Blair Witch 20: The Legend of the Mountain Blair Witch 21: The Legend of the Mountain Blair Witch 22: The Legend of the Mountain Blair Witch 23: The Legend of the Mountain Blair Witch 24: The Legend of the Mountain Blair Witch 25: The Legend of the Mountain Blair Witch 26: The Legend of the Mountain Blair Witch 27: The Legend of the Mountain Blair Witch 28: The Legend of the Mountain Blair Witch 29: The Legend of the Mountain Blair Witch 30: The Legend of the Mountain Blair Witch 31: The Legend of the Mountain Blair Witch 32: The Legend of the Mountain Blair Witch 33: The Legend of the Mountain Blair Witch 34: The Legend of the Mountain Blair Witch 35: The Legend of the Mountain Blair Witch 36: The Legend of the Mountain Blair Witch 37: The Legend of the Mountain Blair Witch 38: The Legend of the Mountain Blair Witch 39: The Legend of the Mountain Blair Witch 40: The Legend of the Mountain Blair Witch 41: The Legend of the Mountain Blair Witch 42: The Legend of the Mountain Blair Witch 43: The Legend of the Mountain Blair Witch 44: The Legend of the Mountain Blair Witch 45: The Legend of the Mountain Blair Witch 46: The Legend of the Mountain Blair Witch 47: The Legend of the Mountain Blair Witch 48: The Legend of the Mountain Blair Witch 49: The Legend of the Mountain Blair Witch 50: The Legend of the Mountain Blair Witch 51: The Legend of the Mountain Blair Witch 52: The Legend of the Mountain Blair Witch 53: The Legend of the Mountain Blair Witch 54: The Legend of the Mountain Blair Witch 55: The Legend of the Mountain Blair Witch 56: The Legend of the Mountain Blair Witch 57: The Legend of the Mountain Blair Witch 58: The Legend of the Mountain Blair Witch 59: The Legend of the Mountain Blair Witch 60: The Legend of the Mountain Blair Witch 61: The Legend of the Mountain Blair Witch 62: The Legend of the Mountain Blair Witch 63: The Legend of the Mountain Blair Witch 64: The Legend of the Mountain Blair Witch 65: The Legend of the Mountain Blair Witch 66: The Legend of the Mountain Blair Witch 67: The Legend of the Mountain Blair Witch 68: The Legend of the Mountain Blair Witch 69: The Legend of the Mountain Blair Witch 70: The Legend of the Mountain Blair Witch 71: The Legend of the Mountain Blair Witch 72: The Legend of the Mountain Blair Witch 73: The Legend of the Mountain Blair Witch 74: The Legend of the Mountain Blair Witch 75: The Legend of the Mountain Blair Witch 76: The Legend of the Mountain Blair Witch 77: The Legend of the Mountain Blair Witch 78: The Legend of the Mountain Blair Witch 79: The Legend of the Mountain Blair Witch 80: The Legend of the Mountain Blair Witch 81: The Legend of the Mountain Blair Witch 82: The Legend of the Mountain Blair Witch 83: The Legend of the Mountain Blair Witch 84: The Legend of the Mountain Blair Witch 85: The Legend of the Mountain Blair Witch 86: The Legend of the Mountain Blair Witch 87: The Legend of the Mountain Blair Witch 88: The Legend of the Mountain Blair Witch 89: The Legend of the Mountain Blair Witch 90: The Legend of the Mountain Blair Witch 91: The Legend of the Mountain Blair Witch 92: The Legend of the Mountain Blair Witch 93: The Legend of the Mountain Blair Witch 94: The Legend of the Mountain Blair Witch 95: The Legend of the Mountain Blair Witch 96: The Legend of the Mountain Blair Witch 97: The Legend of the Mountain Blair Witch 98: The Legend of the Mountain Blair Witch 99: The Legend of the Mountain Blair Witch 100: The Legend of the Mountain	Close Combat 3: Invasion Normandy Close Combat 4 Close Combat Eagle 4x4 Evolution AD 2004 PL ABE'S EXODUS Ace Ventura: Psi Detektyw PL AD 1981 PL Ad 1: First Baradwa - grzyby zępaty Age of Empires 2 - pozycje PL Age of Empires 2: The Conquerors Age of Wonders Agriarts PL Albion's Ambush Albion's Tycoon Airport Inc. Africa Alpha Predator - Gold Edition Alpha Predator Anno 1602 PL Arcanum Armageddon Armored Fist 3 Asterix i Obelix kontra Cesarz PL Asterix 2 PL Asterix 3 PL B-17 Flying Fortress Baldurs Gate 2 PL Baldurs Gate 2: Złota Edycja PL Bartleby Bartleby 2 Bartleby 3 Blair Witch 2: The Legend of the Mountain Blair Witch 3: The Legend of the Mountain Blair Witch 4: The Legend of the Mountain Blair Witch 5: The Legend of the Mountain Blair Witch 6: The Legend of the Mountain Blair Witch 7: The Legend of the Mountain Blair Witch 8: The Legend of the Mountain Blair Witch 9: The Legend of the Mountain Blair Witch 10: The Legend of the Mountain Blair Witch 11: The Legend of the Mountain Blair Witch 12: The Legend of the Mountain Blair Witch 13: The Legend of the Mountain Blair Witch 14: The Legend of the Mountain Blair Witch 15: The Legend of the Mountain Blair Witch 16: The Legend of the Mountain Blair Witch 17: The Legend of the Mountain Blair Witch 18: The Legend of the Mountain Blair Witch 19: The Legend of the Mountain Blair Witch 20: The Legend of the Mountain Blair Witch 21: The Legend of the Mountain Blair Witch 22: The Legend of the Mountain Blair Witch 23: The Legend of the Mountain Blair Witch 24: The Legend of the Mountain Blair Witch 25: The Legend of the Mountain Blair Witch 26: The Legend of the Mountain Blair Witch 27: The Legend of the Mountain Blair Witch 28: The Legend of the Mountain Blair Witch 29: The Legend of the Mountain Blair Witch 30: The Legend of the Mountain Blair Witch 31: The Legend of the Mountain Blair Witch 32: The Legend of the Mountain Blair Witch 33: The Legend of the Mountain Blair Witch 34: The Legend of the Mountain Blair Witch 35: The Legend of the Mountain Blair Witch 36: The Legend of the Mountain Blair Witch 37: The Legend of the Mountain Blair Witch 38: The Legend of the Mountain Blair Witch 39: The Legend of the Mountain Blair Witch 40: The Legend of the Mountain Blair Witch 41: The Legend of the Mountain Blair Witch 42: The Legend of the Mountain Blair Witch 43: The Legend of the Mountain Blair Witch 44: The Legend of the Mountain Blair Witch 45: The Legend of the Mountain Blair Witch 46: The Legend of the Mountain Blair Witch 47: The Legend of the Mountain Blair Witch 48: The Legend of the Mountain Blair Witch 49: The Legend of the Mountain Blair Witch 50: The Legend of the Mountain Blair Witch 51: The Legend of the Mountain Blair Witch 52: The Legend of the Mountain Blair Witch 53: The Legend of the Mountain Blair Witch 54: The Legend of the Mountain Blair Witch 55: The Legend of the Mountain Blair Witch 56: The Legend of the Mountain Blair Witch 57: The Legend of the Mountain Blair Witch 58: The Legend of the Mountain Blair Witch 59: The Legend of the Mountain Blair Witch 60: The Legend of the Mountain Blair Witch 61: The Legend of the Mountain Blair Witch 62: The Legend of the Mountain Blair Witch 63: The Legend of the Mountain Blair Witch 64: The Legend of the Mountain Blair Witch 65: The Legend of the Mountain Blair Witch 66: The Legend of the Mountain Blair Witch 67: The Legend of the Mountain Blair Witch 68: The Legend of the Mountain Blair Witch 69: The Legend of the Mountain Blair Witch 70: The Legend of the Mountain Blair Witch 71: The Legend of the Mountain Blair Witch 72: The Legend of the Mountain Blair Witch 73: The Legend of the Mountain Blair Witch 74: The Legend of the Mountain Blair Witch 75: The Legend of the Mountain Blair Witch 76: The Legend of the Mountain Blair Witch 77: The Legend of the Mountain Blair Witch 78: The Legend of the Mountain Blair Witch 79: The Legend of the Mountain Blair Witch 80: The Legend of the Mountain Blair Witch 81: The Legend of the Mountain Blair Witch 82: The Legend of the Mountain Blair Witch 83: The Legend of the Mountain Blair Witch 84: The Legend of the Mountain Blair Witch 85: The Legend of the Mountain Blair Witch 86: The Legend of the Mountain Blair Witch 87: The Legend of the Mountain Blair Witch 88: The Legend of the Mountain Blair Witch 89: The Legend of the Mountain Blair Witch 90: The Legend of the Mountain Blair Witch 91: The Legend of the Mountain Blair Witch 92: The Legend of the Mountain Blair Witch 93: The Legend of the Mountain Blair Witch 94: The Legend of the Mountain Blair Witch 95: The Legend of the Mountain Blair Witch 96: The Legend of the Mountain Blair Witch 97: The Legend of the Mountain Blair Witch 98: The Legend of the Mountain Blair Witch 99: The Legend of the Mountain Blair Witch 100: The Legend of the Mountain	Close Combat 3: Invasion Normandy Close Combat 4 Close Combat Eagle 4x4 Evolution AD 2004 PL ABE'S EXODUS Ace Ventura: Psi Detektyw PL AD 1981 PL Ad 1: First Baradwa - grzyby zępaty Age of Empires 2 - pozycje PL Age of Empires 2: The Conquerors Age of Wonders Agriarts PL Albion's Ambush Albion's Tycoon Airport Inc. Africa Alpha Predator - Gold Edition Alpha Predator Anno 1602 PL Arcanum Armageddon Armored Fist 3 Asterix i Obelix kontra Cesarz PL Asterix 2 PL Asterix 3 PL B-17 Flying Fortress Baldurs Gate 2 PL Baldurs Gate 2: Złota Edycja PL Bartleby Bartleby 2 Bartleby 3 Blair Witch 2: The Legend of the Mountain Blair Witch 3: The Legend of the Mountain Blair Witch 4: The Legend of the Mountain Blair Witch 5: The Legend of the Mountain Blair Witch 6: The Legend of the Mountain Blair Witch 7: The Legend of the Mountain Blair Witch 8: The Legend of the Mountain Blair Witch 9: The Legend of the Mountain Blair Witch 10: The Legend of the Mountain Blair Witch 11: The Legend of the Mountain Blair Witch 12: The Legend of the Mountain Blair Witch 13: The Legend of the Mountain Blair Witch 14: The Legend of the Mountain Blair Witch 15: The Legend of the Mountain Blair Witch 16: The Legend of the Mountain Blair Witch 17: The Legend of the Mountain Blair Witch 18: The Legend of the Mountain Blair Witch 19: The Legend of the Mountain Blair Witch 20: The Legend of the Mountain Blair Witch 21: The Legend of the Mountain Blair Witch 22: The Legend of the Mountain Blair Witch 23: The Legend of the Mountain Blair Witch 24: The Legend of the Mountain Blair Witch 25: The Legend of the Mountain Blair Witch 26: The Legend of the Mountain Blair Witch 27: The Legend of the Mountain Blair Witch 28: The Legend of the Mountain Blair Witch 29: The Legend of the Mountain Blair Witch 30: The Legend of the Mountain Blair Witch 31: The Legend of the Mountain Blair Witch 32: The Legend of the Mountain Blair Witch 33: The Legend of the Mountain Blair Witch 34: The Legend of the Mountain Blair Witch 35: The Legend of the Mountain Blair Witch 36: The Legend of the Mountain Blair Witch 37: The Legend of the Mountain Blair Witch 38: The Legend of the Mountain Blair Witch 39: The Legend of the Mountain Blair Witch 40: The Legend of the Mountain Blair Witch 41: The Legend of the Mountain Blair Witch 42: The Legend of the Mountain Blair Witch 43: The Legend of the Mountain Blair Witch 44: The Legend of the Mountain Blair Witch 45: The Legend of the Mountain Blair Witch 46: The Legend of the Mountain Blair Witch 47: The Legend of the Mountain Blair Witch 48: The Legend of the Mountain Blair Witch 49: The Legend of the Mountain Blair Witch 50: The Legend of the Mountain Blair Witch 51: The Legend of the Mountain Blair Witch 52: The Legend of the Mountain Blair Witch 53: The Legend of the Mountain Blair Witch 54: The Legend of the Mountain Blair Witch 55: The Legend of the Mountain Blair Witch 56: The Legend of the Mountain Blair Witch 57: The Legend of the Mountain Blair Witch 58: The Legend of the Mountain Blair Witch 59: The Legend of the Mountain Blair Witch 60: The Legend of the Mountain Blair Witch 61: The Legend of the Mountain Blair Witch 62: The Legend of the Mountain Blair Witch 63: The Legend of the Mountain Blair Witch 64: The Legend of the Mountain Blair Witch 65: The Legend of the Mountain Blair Witch 66: The Legend of the Mountain Blair Witch 67: The Legend of the Mountain Blair Witch 68: The Legend of the Mountain Blair Witch 69: The Legend of the Mountain Blair Witch 70: The Legend of the Mountain Blair Witch 71: The Legend of the Mountain Blair Witch 72: The Legend of the Mountain Blair Witch 73: The Legend of the Mountain Blair Witch 74: The Legend of the Mountain Blair Witch 75: The Legend of the Mountain Blair Witch 76: The Legend of the Mountain Blair Witch 77: The Legend of the Mountain Blair Witch 78: The Legend of the Mountain Blair Witch 79: The Legend of the Mountain Blair Witch 80: The Legend of the Mountain Blair Witch 81: The Legend of the Mountain Blair Witch 82: The Legend of the Mountain Blair Witch 83: The Legend of the Mountain Blair Witch 84: The Legend of the Mountain Blair Witch 85: The Legend of the Mountain Blair Witch 86: The Legend of the Mountain Blair Witch 87: The Legend of the Mountain Blair Witch 88: The Legend of the Mountain Blair Witch 89: The Legend of the Mountain Blair Witch 90: The Legend of the Mountain Blair Witch 91: The Legend of the Mountain Blair Witch 92: The Legend of the Mountain Blair Witch 93: The Legend of the Mountain Blair Witch 94: The Legend of the Mountain Blair Witch 95: The Legend of the Mountain Blair Witch 96: The Legend of the Mountain Blair Witch 97: The Legend of the Mountain Blair Witch 98: The Legend of the Mountain Blair Witch 99: The Legend of the Mountain Blair Witch 100: The Legend of the Mountain	Close Combat 3: Invasion Normandy Close Combat 4 Close Combat Eagle 4x4 Evolution AD 2004 PL ABE'S EXODUS Ace Ventura: Psi Detektyw PL AD 1981 PL Ad 1: First Baradwa - grzyby zępaty Age of Empires 2 - pozycje PL Age of Empires 2: The Conquerors Age of Wonders Agriarts PL Albion's Ambush Albion's Tycoon Airport Inc. Africa Alpha Predator - Gold Edition Alpha Predator Anno 1602 PL Arcanum Armageddon Armored Fist 3 Asterix i Obelix kontra Cesarz PL Asterix 2 PL Asterix 3 PL B-17 Flying Fortress Baldurs Gate 2 PL Baldurs Gate 2: Zł
--	---	---	---	---	---	---

Coś Nowego

zacząć przygotowywać się już teraz. Zwiastują do widoku naszego bohatera dumnie przebiegającego nieprzysłonięte skórą mięśnie...



Hired Team: Trial

...czyli shooter FPP (teamy!) na engine Unrealu rosyjskiej grupy NMG Software winien być już w sprzedaży!

Battle.netowy terrorizm

Jeśli zauważyliście ostatnimi czasy problemy z logowaniem się na Battle.net czy wejściem na stronę Blizzard, to najprawdopodobniej winą za to możecie obarczyć... nie, tym razem nie "narodowego providera", lecz powtarzające się przypadki ataków z zewnątrz. Blizzard jest aktualnie w trakcie tworzenia systemu obronnego, powiadomione też o naruszeniu prawa zostało Federalne Biuro Śledcze.

Wizards i Wheel of Time

Wizards of the Coast, właściciel m.in. praw do D&D, Star Wars RPG i Magic: The Gathering, pozyskał prawa do wykorzystania motywów powieści Roberta Jordana - Wheel of Time. Ciekawie, czy planują jedynie roleplaye papierowe

Throne of Darkness



Throne of Darkness to, można by rzec, kolejne wcielenie Diablo, choć nie do końca. Nad tytułem tym pracowali tacy ludzie, jak Ben Haas i Doron Gartner. Obaj panowie tworzyli Diablo: pierwszy z nich był naczelnym animatorem, zaś drugi starszym programistą. Mogłoby się więc wydawać, iż Tron Ciemności powinien stanowić kolejny klon słynnego Action RPG. Sprawa jednak wygląda inaczej, gdyż najnowszy tytuł stworzony przez grupę CLICK INTERACTIVE to bardziej gra fabularna niż gra akcji.

Kamil

Gra toczy się w feudalnej Japonii, pełnej najdziwniejszych istot, z demonami włącznie. W przeciwieństwie do Diablo, tutaj będziemy dowodzić grupą składającą się z czterech sa-

bohaterów znajdują się mistrzowie poszczególnych fachów. Berserker to nieokiełznana siła, walcząca w szale bojowym. Mag jest władcą nadprzyrodzonych sił, które pozwalają mu na rzucanie czarów ofensywnych i defensywnych. Dla wojownika ninja nie ma miejsc niedostępnych, do których nie dotarłby niepostrzeżenie. Łucznik natomiast odziedziczył całą wiedzę prawną japońskiej szkoły łuczni-

czej. Szermierz jest przykładem samuraja, który pojął nauki Sun Tzu (słynny chiński teoretyk wojskowości), umiejętności jego są więc zrównoważone. Brick, kolejny z samurajów, zniszczy każdą zaporę, która stanie mu i jego przyjaciółom na drodze. Ostatnim z całej siódemki jest przywódca, mistrz strategii i taktyki.

Twórcy zapewniają, iż Throne of Darkness będzie grą, w której trzeba wiele myśleć. Problemy, jakie przed nami się pojawią, będą wymagać od nas wykorzystania umiejętności wszystkich bohaterów. Każdy z nich do walki z siłami ciemności będzie mógł wykorzystać ponad siedemdziesiąt zaklęć, które podzielono na cztery kręgi magiczne: wody, ognia, błyskawicy i ziemi. Poandto do naszej dyspozycji zostanie oddany ogromny zestaw innych broni (w tym również wiele magicznych). Lecz wszyscy ci, którzy grali w Shoguna, poczują się z pewnością jak w domu.

Wiemy więc już, iż kowal to bardzo ważna postać w Throne of Darkness (tak samo jak i w Diablo), istotny jest jednak również kapłan. Dzięki jego niepowtarzalnym umiejętnościom będziemy mogli leczyć nasze rany lub odzyskiwać utraconą energię magiczną. Tak swoją drogą, mam cichą nadzieję, że ci dwaj panowie będą o wiele bardziej rozmowni niż znani nam z Diablo. Jak widzicie, nasz arsenał będzie bardzo bogaty, lecz do zabawy potrzebna jest jeszcze dobra fabuła. Autorzy obiecują, że okaże się ona bardzo interesująca, a questy do wykonania nikogo z pewnością nie znudzą. W opcji single player zadań do wykonania ma być bardzo dużo, jednak podczas rozgrywki wieloosobowej nie będzie ich wcale (tylko siekanie się zostało...?). Jako zadośćuczynienie przygotowano możliwość grania aż w trzydziści pięć osób jednocześnie.

Grafika ma być przygotowana bardzo starannie; wszystkie szczegóły architektoniczne, wszystkie postacie i tła dopieszczono do granic możliwości. Wszystko po to, by oddać w jak największym stopniu klimat ówczesnej Japonii. Również muzyka będzie nawiązywała do motywów folklorystycznych, odwołując się do daleko-wschodniej tradycji. Zapowiada się więc wspaniała gra, osadzona w realiach orientalnych. Data premiery - nieznana.

Throne of Darkness

Sierra

One Must Fall: Battlegrounds

Tak jak w okolicach roku 1995 walczące na arenach roboty (One Must Fall: 2097) sprawiły niemal radość graczom. Teraz, po pięciu

murajów. To jednak jeszcze nie koniec. Owa czteroosobowa grupa tworzona będzie z "puli" siedmiu daimjo. Skład drużyny będzie mógł ulegać zmianom, w zależności od naszych bieżących potrzeb. Wśród naszych



U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TĘ SAMĄ CENĘ SKLEP WYSYŁKOWY

CZYNNIE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18
Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet
a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W STYCZNIU

Zamawiając programy za minimum:

- 69 zł - dostajesz firmowy długopis, a także kupujesz po specjalnej cenie podane gry:



- 119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)
- 139 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK

- 159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK



W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2-dodat. misje	169	Heavy Metal F.A.K.K. 2	159	Quake 3 Arena	109
Aliens vs Predator Gold	119	Hidden & Dangerous Gold	99	Railroad Tycoon 2 Gold - pl	99
Asterix i Obelix kontra Cezar - pl	75	Homeworld Cataclysm	99	Shogun - pl	119
Blair Witch Project: R. P. - pl	99	In Cold Blood - pl	119	Star Trek: Elite Force	189
C&C: Worldwide Warfare	119	Kleopatra - pl	99	Submarine Titans - pl	99
Carmageddon 2000 TOR	99	Larry 7 - pl	75	Sydney 2000	139
Champ. Manager 3+liga polska	69	Liga Polska Manager 2000 - pl	99	Transport Tycoon DeLuxe	45
Croc 2	109	Longest Journey - pl	99	Warlords Battlecry	99
Crime Cities - pl	99	Majesty - pl	79	PC DARK RUMBLE 139 zł ANALOGOWO - CYFROWY FUNKCJA WIBRACJI	
Driver	99	MDK 2 + MDK 1 - pl	79		
Earthworm Jim 3D - pl	75	Might & Magic 7 - pl	79	NOWOŚĆ !!!	
F.A. P. League Foot. Man. 2001	119	Might & Magic 8 - pl	79		
F.A. Premier League Stars 2001	119	NBA Live 2000	79	SUPER CENA!!! 1 rok gwarancji	
Final Fantasy 8	159	Need for Speed 4	79		
Freemove 2 - pl	79	Need for Speed 5 Porsche	119	PROMOCJA mikrofon STEREO GRATIS !!!	
Half-Life Gener. + T-shirt	159	Outforce - pl	99		

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Coś Nowego

latach z okładem, jej twórcy Diversions Entertainment przygotowują jej sequel: Battlegrounds! Niestety, nie wiadomo nic o planowanej dacie premiery...



• Diablo 2 dla kolekcjonerów

Mali smaczek dla fanów Diablo 2. Firma CD Projekt wydała niedawno specjalną Edycję Kolekcjonerską Końca Tysiąclecia. Wszystkie egzemplarze wspomnianej edycji są ponumerowane! W środku pudełka będzie można znaleźć (oprócz Diablo 2 na 3 CD i) płytkę DVD zawierającą m.in. wysokiej jakości filmy z gry, oficjalny poradnik Diablo 2 opracowany przez Blizzard (130 stron!), ścieżkę dźwiękową z Diablo 2 w

Zero-G Marines

Ponoć niczego nowego w gatunku First Person Shooterów (potomkowie Jego Wysokości Wolfenstein 3D) wymyślić nie sposób. Potwierdza to zachowanie twórców, którzy rzadko ośmielają się wyjść poza dopuszczalny kanon zmian. I nie zrozumcie mnie źle: śmiało wkrocza się na nowe obszary formy, brońcie jednak bogowie - treści, więc niewiele jest gier widzianych znad lufy pistoletu (bądź jakiegokolwiek innego widelca), w których chodzi o coś więcej niż spektakularne czyszczenie kolejnych plansz z hord wrogów przy jak najmniejszym zużyciu amunicji i energii własnej. Majaczy gdzieś Hidden'n'Dangerous, Codename Eagle, a z zupełnie nowych - NoOne Lives Forever - ale po nich pamięć mi się zacina... Cóż, podobno wąż FPS-ów potknął już własny ogon i mija już ich era...

Gem.ini

W takich warunkach informacja o projekcie, który wymagać będzie nie tylko czułej myszy, ale i odrobiny wyczucia, na co można, a na co nie można sobie pozwolić w danym momencie (czyli wyczucia taktyki), i który tym samym wyrwie się z zakłętogo



moment wrócić, ale i dorzucającym do prostego "namierz, naciśnij spust" konieczność realizacji pewnej strategii. Zaniepokojonych uspokajam: strategia i akcja koegzystują tak zmyślnie, że nie tylko nie przeszkadzają sobie nawzajem, ale uzupełniając się tworzą zupełnie nową wartość, którą docenią zarówno stratedzy, jak

i "ludzie czynu"! Jak to się udało? Zaczniemy od samego początku. Mamy rok 2353, ludzie od dawna kolonizują Układ Słoneczny. Na 6 ogromnych stacjach kosmicznych (Vista Orbital Space Stations; VOSS) rozrzuconych od Marsa po Jowisz prowadzone są eksperymenty biochemiczne o wysokim stopniu tajności. Pech chciał, że jeden z nich, ten prowadzony na Europie, nie powiódł się (nihil novi... :)) i uwolniony wirus zmienił zamieszkałą tam personel naukowy oraz całą ochronę w mutanty - zealoty. Co więcej - konieczność bliskiej współpracy wszystkich 6 stacji sprawiła, że wirus rozprzestrzenił się w sześć miesięcy po umilknięciu Europy Ziemia straciła kontakt z ostatnią z 6 baz - Ganymede. Zerwany przekaz ujawnił jednak straszną prawdę: baza została

docznie na plakietce na płycie piersiowej potężnego kombinezonu próżniowego, umożliwiającego walkę w kosmicznej pustce, będzie Christopher Kane!

No cóż, nie podejmę się komentowania jakości fabuły. Na szczęście to nie ona jest najważniejsza. Ważne, że przyzwolono na użycie niezbędnej (a więc maksymalnie dostępnej) siły i można będzie oddać się rozkoszy bezlitosnej rzezi! Cel ostateczny: zdobycie wszystkich 6 baz i wyróżnienie w pień wszystkich zealotów (w tym tych w postaci wirusów znajdujących się w centrum dowodzeniowym Złych). Powód? A któż wie? Może, co siedzi w paskudnych łbach mutantów? Może właśnie kończą opracowywanie planu zagłady Matki Ziemi, bo przystania im widok na Wenus? Problem jednak w tym, że licznie to oni, no, troszkę przewyszają grupę tych naszych 5 sprawiedliwych, co oznacza, że taktyka "wchodzę do tego pokoju rojącego się od zealotów, a później zobaczmy, co dalej" raczej się tu nie sprawdzi. Tym bardziej, że przeciwnicy nie będą czekać beczynnie do momentu, gdy wejdziemy im z kawałem ściany do sypialni: kierująca nimi Rada Dziewięciu, złożona ze śmietanki dawnych naukowców i szefów służb bezpieczeństwa, zadba o to, by na naszej drodze stanęły wszelkie możliwe przeszkody z systemami obronnymi stacji włącznie.

Właśnie w tym momencie przeszliśmy płynnie od FPS-a do strategii. W tej bowiem sytuacji przed każdym akceptowanym zadaniem niezbędne jest wybranie odpowiedniego składu osobowego zespołu i jego uzbrojenia oraz opracowanie z grubsza (to nie R6) planu ataku. Wcale bowiem nie jest tak, że musimy wejść głównym wejściem i stoczyć nierówny, acz widowiskowy bój z komitetem powitalnym; zamiast tego możemy zdecydo-

wite odejść od liniowości zadań: stworzenie interaktywnego teatru, dzięki któremu losy dowolnych dwóch rozpoczętych w ten sam sposób gier potoczą się w zupełnie inny sposób!

Stąd już tylko krok w stronę trybów multiplayer. Niewiele o nich jak dotąd wiadomo, prócz tego, że obecny będzie tryb współpracy, łącznie zaś grać będzie mogło do 16 graczy w dwóch zespołach po 8. Warto jed-

Za zwizualizowanie i uwiarygodnienie świata odpowiada w OG autorski Zero-G Engine. Godziła ma on wymogi zachowania realizmu z misją - przede wszystkim! - bawienia graczy. Jak to ujął jeden z twórców Zero-G Marines - "Nie chcieliśmy stworzyć gry, w której przez 20 minut będzie trzeba starać się wlecieć do kanału wentylacyjnego. Nie zamierzamy poświęcić grywalności dla realizmu", co oznacza, że prawa fizyki potraktowano (na szczęście) w grze dość luź-



kręgu miernoty, musi wzbudzać zainteresowanie. Ów zwiastun nowego to

Zero-G Marines. Magnum Opus kanadyjskiego Strategy First (mówiliśmy o nim w rubryce "Zupełnie nowe" w ubiegłym miesiącu). Zero-G (OG) ma bowiem być FPS-em, a także, jednak nie tylko rozgrywanym się przez większość czasu w przestrzeni trójwymiarowej (za



zaatakowana z zewnątrz. W tym momencie do gry (dosłownie) wchodzi elitarnie (aczkolwiek niedoświadczony, bo zupełnie nowy) jednostki do działań w warunkach zerowej grawitacji, czyli tytułowi Zero-G Marines. Ty, gracz, wcielisz się naturalnie w jednego z nich. A imię jego, wi-

wać się na przejście "po dachu" do któregoś z kanałów wentylacyjnych, przemknąć do pomieszczeń ochrony, włamać się w terminal komputerowy (jak System Shock 2 czy Deus Ex) i... wykorzystać środki obronne bazy przeciw broniącym się! W tym zawiera się kolejny atut OG: niemal całko-

nak uświadomić sobie, co niesie ze sobą fakt, że tu zagrożenie będzie mogło nadejść z każdego dowolnego punktu wokół naszego bohatera! Nie znasz więc dnia ni godziny...!

Całe to bogactwo treści byłoby niczym bez odpowiadającej mu formy.

no. Silnik ten umożliwi również obsługę pojazdów: od jednoosobowych Out-Riderów po transportowce, z których ten nasz, przypięty bezpiecznie do którejś ze śluz, stanowić będzie magazyn broni, centrum strategiczne, a w razie czego bezpieczną przystań bądź ostatni przyczółek... Co jednak zapewne dla graczy najciekawsze, Zero-G Engine jest w stanie w pełni ukazać wielkość tak kosmosu (ponad 30 000 gwiazd na wirtualnym niebie!), jak i obiektów w nim zawieszonych - baz. Spójrzcie zresztą na screeny...

...I zapłacicie, gdyż Zero-G rozpoczyna swą nierówną walkę w obronie Ziemi jesienią roku 2001. Ech...

Zero-G Marines
Strategy First

Coś Nowego

formacie Audio CD oraz podkładkę pod mysz. Edycja Kolekcjonerska będzie kosztowała 159 PLN.

• Deus Ex - multiplayer?

Ponoć, podkreślam, ponoć wraz z nowym patchem do tego doskonałego RPG w menu pojawi się opcja multiplayer. Eidos jednak nie potwierdza tej wieści. Cóż, pozostaje czekać...

• Sacrifice PL - bonus!

Mamy fantastyczną wiadomość dla wszystkich czekających na premierę Sacrifice! Odbiór do polskiej edycji zostaną dodane 2 bonusowe krążki, na których można będzie znaleźć m.in. 2 dodatkowe mapy dla trybu multiplayer, ścieżkę dźwiękową w formacie Audio CD oraz 40-minutowy film, na którym sam Dave Perry prezentuje sposób użycia edytora poziomów. Polska premiera Sacrifice planowana jest na grudzień bieżącego roku.

• Dave Mirra Freestyle BMX

Śladem Activision i Tony'ego Hawk'a Pro Skater (racka w tym numerze) idzie Accalim i jego Dave Mirra Freestyle BMX! Ciekawostką jest ponad... 1300 trików, jakie można wykonać w trakcie gry, i muzyka m.in. Cypress Hill!

• Original Wars

Jak zapowiadają przedstawiciele Interplaya, Original Wars będzie RTS-em, który swoją grywalnością podbije wszystko na głowę. Grając amerykańskimi marines, arabskimi najemnikami lub rosyjskimi żołnierzami będziesz musiał cofnąć się w czasie, po to, by przejąć kontrolę nad surowcem o miło kojarzącej się nazwie siberium. Jak obiecują twórcy Original Wars, gra będzie miała bardzo dużo różnych zakończeń, dzięki czemu nie nudzi się tak szybko jak klasyczny RTS. Znajdzie się tu również sporo interesujących rozwiązań, jak np. własnoręczne projektowanie pojazdów.

• Pizza Connection 2

Pamiętacie jeszcze Pizza Syndicate? Pewnie, że tak - ta odjazdowa strategia swego czasu zrobiła dużą furorę na naszym rynku. Mamy dobrą wiadomość dla fanów tej Pizzy. CD Projekt na pierwszy kwartał przyszłego roku planuje wydać kontynuację tej gry! Pizza Connection 2 (bo tak będzie się nazywała kontynuacja) tym razem ma przypominać bardziej symulację biznesową niż zabawną strategię o sympatycznej grafice. Pizza Connection 2 będzie znacznie bardziej rozbudowana, a grafika zmieni się na bardziej "poważną". Więcej szczegółów już wkrótce.

• Worms World Party

Ta kultowa gierka powróci już niedługo w nowym wydaniu! Tym razem robale dostaną do dyspozycji nowe rodzaje broni, a ponadto będą mogli stoczyć pojedynki na nowych planszach. Największe zmiany zajądą na płaszczyźnie rozgrywek sieciowych. Jak obiecują twórcy gry, w Worms World Party zostanie ulepszona obsługa protokołów sieciowych, dzięki czemu będzie można grać w sieci bez lagów (trudno w to uwierzyć komuś, kto korzystał z łącz TP SA...). Ponadto zostaną utworzone specjalne chat roomy, w których wielbiciele wormsów będą mogli wymieniać swoje opinie. Gra ma pojawić się w ofercie CD Projektu na początku przyszłego roku.

• Economic War

Nie, nie chodzi o to, kto będzie ministrem finansów. Choć... być może?

Coś Nowego

W każdym bądź razie na dniach się ukaze Economic War - gra, którą można nazwać ładnie (i głupio) ekonomiczno-dyplomatyczną. Celem gry będzie wypracowanie statusu mocarstwa za pomocą całej gamy środków, jak wymienione już: dyplomacja, naciski ekonomiczne i zastraszanie militarne, szpiegostwo...

• Sony Online i Ver ant (1)

SOE (Sony Online Entertainment) i Verant (twórcy m.in. EverQuest) ujawnili tytuł kolejnego projektu, którym się zajmują, a który zagrościć ma na serwerach Sony już w trzecim kwartale roku 2001. Nie będzie to jednak MMORPG, raczej MMOFPS, czyli Massive Multiplayer Only First Person Shooter, a po naszymu on-line'owa strzelanina w pierwszej osobie. Świat PlanetSide, bo taką nazwę nosi ów twór, będzie światem wojny czterech korporacji, światem żołnierzy i najemników, światem strategii i czystego, nie zmąconego myśleniem wygrzewu. Warto czekać?

• Demo Baldur's Gate 2!

Być może jeszcze nie wszyscy o tym słyszeli, a chyba warto... Historia jest krótka: jeszcze przed polską premierą BioWare postanowiło wypuścić demo BG2. Gracze na całym świecie oniemieli. Jednak wcale nie z powodu doskonałości projektu, raczej na widok liczby, jaka wyświetliła im się w miejscu, gdzie zwykle pojawia się objętość pliku do ściągnięcia: 640 mega! Zdaje się, że nie znajdziecie go na naszym coverze...

• Być w QIII?

Bez problemu. 3Q wypuściło bowiem coś, co pozwoli stworzyć nasze wirtualne odbicie i zaimplementować je do gier takich, jak QIII czy Half-Life. Q Clone Generator umożliwia stworzenie trójwymiarowego wizerunku (bez używa-

nia laserów), zmodyfikowanie go zgodnie z wymogami (mięśnie, mięśnie, mięśnie!) i... można grać sobą! Czy to nie wspaniale?

• Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor opóźni się.

Ci wszyscy z was, którzy odliczają już dni do premiery Pool of Radiance, będą musieli uzbroić się w cierpliwość. Bowiem, w związku z przejęciem The Learning Company przez Gores Technology Group, firma zmuszona była przeprowadzić ostre korekty (in plus) planu wydawniczego.

Silent Hunter 2

Od dość dawna na morzu panuje cisza, nie wynurza się z niego żadna łódź podwodna. Pamiętam jeszcze czasy, gdy na monitorach komputerów królował niepodzielnie Silent Service. Był to wspaniały symulator łodzi podwodnej z okresu II wojny światowej, a dokładniej rzecz ujmując chodziło o amerykańskie działania wojenne na Pacyfiku. Po tym tytule pojawiło się jeszcze kilka propozycji, a wśród nich znalazł się również Silent Hunter. Było to ponad cztery lata temu i z tego, co pamiętam, gra ta była całkiem dobra.

Dawid

Przypominała, co prawda nawet za bardzo, Aces of the Deep, ale ogólnie rzecz biorąc była sumiennie wykonanym symulatorem. Oprócz dobrej, jak na tamte czasy, grafiki, gra charakteryzowała się również dość dużym realizmem. Dużo czasu musiało upłynąć, by tamten, już prawie zapomniany, tytuł doczekał się kontynuacji. Możliwe, że programiści czekali na lepsze czasy, w których będą mogli stworzyć grę odwzorowującą realia wojny na morzu w jak najlepszy sposób? Dla nas najważniejszy jest jednak fakt, iż już niedługo powinien się pojawić, całkiem nowiutki, Silent Hunter 2. Akcja najnowszej produkcji ze stajni SSI toczy się na wodach Atlantyku. Podczas II wojny światowej miały tu miejsce dramatyczne walki pomiędzy nie-

mieckimi U-Bootami a brytyjskimi i amerykańskimi okrętami, uczestniczącymi w konwojach z pomocą dla wojsk walczących w Europie. Ataki wilczych stad na konwoje alianckie były bardzo skuteczne i przez długi okres niemiecka marynarka wojenna odnotowywała same sukcesy.

Napisałem już wcześniej, że pierwsza część Cichego Łowcy była dość prosta w obsłudze: Sprawa diametralnie zmienia się w części drugiej. Jak zapowiadają twórcy, Silent Hunter 2 będzie symulatorem przez duże S. Nic w tym dziwnego, skoro przy produkcji konsultantem technicznym był obecny admirał marynarki (i zarazem weteran z drugiej wojny światowej) - Erich Topp. Dowodził on niegdyś niemiecką łodzią podwodną, a obecnie pomagał odtworzyć realia tamtego okresu. Twórcy gry postarali się, w możliwie realistyczny sposób, dać nam szansę dowodzenia łodzią. Dzisiejsze technologie sprawiły, że zadanie, niegdyś niewykonalne, stało się obecnie możliwym. Wspaniałe tekstury trójwymiarowych modeli okrętów i samolotów zastąpią nam te, które

znamy jedynie z ilustracji książkowych. SI naszych przeciwników ma być bardzo wysokie, co radykalnie podniesie poziom trudności. Nie będziemy już mogli, tak jak kiedyś, bezkarnie odpalać torpedy do statków. Zatopienie jakiegokolwiek jednostki wiązać się będzie z reakcją wroga i z ewentualną obławą na naszą łódź podwodną. Będziemy musieli więc mieć się na baczności. Drugim naszym wrogiem będzie pogoda, której zmian nikt wówczas nie potrafił przewidzieć. Nasz atak niejednokrotnie zostanie brutalnie przerwany przez burzę, podczas której znacznie zmniejszy się widoczność oraz efektywność naszych torped. Dodatkowo będziemy mieli możliwość zapisu przebiegu scenariusza, a następnie jego odtworzenia. W ten sposób bez problemu przekonamy się na przykład, gdzie popełniliśmy błąd, który przesądził o niepowodzeniu misji.

Całą rozgrywkę uprzyjemniać nam będą różnorakie prezentacje multimedialne, które przygotowano z wielką starannością specjalnie na potrzeby gry. Ostatnim dość poważnym atutem Silent Huntera jest możliwość prowadzenia rozgrywki wieloosobowej. W tym celu przygotowano specjalny tryb multiplayer, dzięki któremu będziemy, na przykład, wraz ze swoimi kolegami, należeć do jednego wilczego stada wyruszającego na polowanie. Biorąc pod uwagę fakt, iż w ostatnim czasie niewiele gier traktuje o podobnej tematyce, wydaje mi się, że Silent Hunter 2 powinien spotkać się z dość dobrym przyjęciem. Wspaniała grafika, realistyczne odwzorowanie tamtego okresu oraz wartość edukacyjna gry stawiają ją na bardzo wysokiej pozycji. Myślę, że jest wiele osób, dla których podwodne eskapady na pokładzie U-Boota będą nie lada przeżyciem i bardzo dobrą zabawą. Na zakończenie mogę jedynie życzyć wszystkim kapitanom: "Tyłu samo wynurzeń, co zanurzeń". □

Silent Hunter 2

SSI/PLAY IT

Nr
2/2001

**ULTRA
GRA**

PRZEDSTAWIA

nakomitą grę RPG w ekskluzywnym wydaniu w pudełku formatu DVD, w polskiej wersji językowej



Tylko
29⁹⁰
zł

KONUNG
Legenda Północy

Szukaj w kioskach i w dobrych sklepach z grami od 12 stycznia!

Konung to wspaniała gra RPG opowiadająca o fantastycznym świecie Skandynawii VII wieku, w którym historia spleta się z klasycznymi mitami i legendami. Czarodziejskie artefakty i starożytna magia, fupieżcze wyprawy nieustraszonych Wikingów na Wschód, karawany kupieckie z potężnego Bizancjum, rajdy dzikich Słowian, fantastyczne stwory i opuszczone fortece czarnoksiężników – oto realia tej niezwykłej nordyckiej opowieści.

Detaiczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce.
Do każdej gry niespodzianka gratis.

1e **infinite loop** **PAN**
Interactive Poland

WWW.ULTRAGRA.PL

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Ooops... They did it again!

Znowu Lara!

Dopiero na kilka dni przed oddaniem CD-Action do druku Tomb Raider V nabrał kształtów umożliwiających granie i recenzowanie produktu. Pomyśleliśmy sobie, że taka znana gra wymaga dokładniejszych testów. Nasze wrażenia z gry przedstawimy więc za miesiąc. Teraz proponujemy rozmowę w zespole z Core Design, który dopełnił wszystkie części gry. Kolejny raz chwała się, że ich dzieło jest wyjątkowe i niepowtarzalne, pomimo faktu, że gracze myślą inaczej. Posłuchajmy, a wnioski powinny nasunąć się same.

CDA: Dlaczego zdecydowaliście się na jeszcze jedną produkcję z Larą Croft w głównej roli? Czy nie wydaje się wam, że wszyscy napatrzyli się na nią już tyle, że mit Lary mogliby przeżyć następne kilka wieków? Czy nie macie już dosyć?

TR Team (Core Design): To, co robimy w ostatniej części przygód pięknej pani archeolog, zbiera najlepsze elementy z wszystkich poprzednich odcinków TR w jedną całość. Dodałmy też trochę nowych rzeczy i opowiedzieliśmy więcej o przeszłości bohaterki. W rezultacie otrzymaliśmy 4 nowe przygody, każda opowiada o przeszłości Lary i każda ma niepowtarzalny styl i grywalność.

Dużo lepiej wygląda engine, szczególnie w wersji gry na PC. W ogóle postaraliśmy się, żeby z TR Chronicles uczynić grę nowoczesną, dostosowaną do potrzeb wymagających graczy. Dodam jeszcze, że jest to najładniejsza część Tomb Raidera, a różne style poszczególnych przygód dają wrażenie równowagi. Chcieliśmy zakończyć serię grą, która wyciska z engine'a wszystkie możliwości, zawierając w sobie jednocześnie to wszystko, co można było tam włożyć. Chyba po prostu musieliśmy zakończyć definitywnie na najwyższym możliwym poziomie, ze świadomością, że zrobiliśmy naprawdę wszystko, co było możliwe.

TR Team: Chronicles to była doskonała okazja, żeby wynagrodzić czynis wiernych fanów Lary. Po licznych prośbach dajemy w pudełku z wersją na PC, za darmo, edytor poziomów umożliwiający kupującym grę tworzenie własnych poziomów i granie w nie w domu. Edytor można będzie uaktualniać i wspierać wprost ze strony Eidos.

CDA: Czy tego chciała firma Core Design, czy może przymusił was trochę Eidos? A może wola przedłużenia życia Lary była po obu stronach?

TR Team: Jasne, że wszyscy tego chcieliśmy. Poza tym fani przyzwyczaili się już do tego, że przed każdymi świętami nowa Lara czeka na nich w sklepach z grami. Ostatnią rzeczą, której byśmy chcieli, byłoby rozczarowanie tej rzeszy oczekujących. Oczywiście mogliśmy po prostu wyprodukować jakiś zestaw dodatkowych poziomów, ale czuliśmy, że naszym obowiązkiem jest stworzenie całkiem nowej gry.

CDA: No tak. Powiedźcie zatem, co takiego ma do zaoferowania ta część Tomb Raidera, czego nie byłoby już w poprzednich odcinkach?

TR Team: Nietrudno tu zauważyć, że mamy do czynienia z grą oferującą cztery style gry i cztery kompletnie różne lokacje:

• Poziom Irlandzki (Irish Level) - The Black Isle. Występuje tu Lara-podłotek, w wieku 16 lat załedwie. Gra na tym poziomie polega raczej na wykorzystywaniu sprytu i rozumu, niż na posługiwaniu się ciężką bronią. Pełno tu zagadek i pułapek.

• Poziom Niemiecki (German U-boat Level). Czujemy się jak w filmie Z Archiwum X. Na łodzi stawiamy na akcję.

• Poziom Rzymski (Rome Level). Klimaty na tym poziomie najbardziej przypominają klasyczne przygody Lary.

• Wreszcie nowoczesny poziom Tower Block. Technologia i technika w scenarii przypominają Nowy Jork. Musimy ciągle opierać się na pomocy dodatkowej postaci (ZIP), ukrywamy się i działamy strategicznie.

Jest zestaw nowych ruchów: zwisanie z szyn, przeszukiwanie szuflad, szafek, filizanek. Możemy też uderzać na wroga z ukrycia. Lara potrafi zająć przeciwnika od tyłu i uspić go chloroformem albo... ciężkim kawałkiem metalu. Koniecznym wydawało nam się ubranie Lary trochę inaczej, niż nieśliśmy okazję ją oglądać wcześniej. Stąd właśnie to czarne skórzane ubranie z hełmofonem (trochę jak w filmie Matrix), które znajdziecie na okładce CD-Action. Mundur w czarne, szare i białe plamy też jest nowością.

Koniecznym wydawało nam się ubranie Lary trochę inaczej, niż mieliśmy okazję ją oglądać wcześniej. Stąd właśnie to czarne skórzane ubranie z hełmofonem (trochę jak w filmie Matrix), które znajdziecie na okładce CD-Action.

Dajemy graczom możliwość towarzyszenia w grze młodej Larze, która w ogóle nie posiada broni. Wrogowie potrafią więcej się ruszać, ich animacje są bogatsze. Ich AI (sztuczna inteligencja) pozwala reagować na dźwięk, co z kolei zmusza Larę do sekretnej działalności - musi się skradać i być ostrożna, żeby ich zmylić.

Trzeba też bardziej nakombinować się przy użyciu "znajdziek"

niż w Last Revelation. Są też oczywiście nowe bronie, przypatrzyć się szczególnie specjalnemu hakowi, który przygotowaliśmy dla was.

Poza tym zbliżamy się do premiery filmu o Larze, więc i sama gra ma klimat bardziej filmowy. Czy to mało nowości jak na jedną grę?

CDA: Na jakie trudności natrafiliście, kiedy zabraliście się za realizację Kronik? Na przykład: słyszeliśmy, że wykorzystujecie ciągle engine z TR 3 i TR 4, ale uczyniliście go jeszcze lepszym. Czy dzięki nowej technologii było wam łatwiej, czy też musieliście się mimo wszystko nagimnastykować, żeby "silnik" gry pracował na maxa?

TR Team: Zawsze trudno jest poprawiać istniejący engine, ale miło jest patrzeć, jak wszystko zmienia się na lepsze.

CDA: Krąży plotki, że będzie następna część Tomb Raidera. Czy oznacza to, że znowu pracujecie nad kolejnym odcinkiem gry pomimo zapowiedzi, że to już ostatni raz? Czy Tomb Raider 6 ujrzy światło dzienne?

TR Team: Istnieją takie pomysły. Mamy nawet tytuł roboczy, który brzmi "Lara Croft Next Generation".

CDA: Możecie już coś powiedzieć o tej nowej produkcji? Uchylcie rąbką tajemnicy?

TR Team: Musimy wyznać, że projekt jest już w realizacji od osiemnastu miesięcy! Nie będzie to jednak gra przygodowa. Zabieramy Larę w całkiem nowe wymiary, zmieniamy jej wygląd, warunki, w których działa i przeżywa, całe jej życie. Gra będzie skierowana raczej do dorosłego gracza. Atmosfera będzie bardziej mroczna. Przewidujemy wersję na PS2 i na blasku, ale niewykluczone, że będą i jakieś inne wersje. Zgodnie z tradycją do sprzedaży powinniśmy oddelęgować Larę gdzieś w okolicach Bożego Narodzenia 2001!

CDA: A to ci dopiero! Jak długo jeszcze będzie trwała ta seria? Czy można zrobić coś jeszcze po tylu latach wypuszczania kolejnych odsłon gry? Czy jest sens ciągnąć to w nieskończoność?

TR Team: Nie, nie. Seria Tomb Raider, po Kronikach, ostatecznie odchodzi na emeryturę. Zrobiliśmy na tym engine tak dużo, jak to było możliwe i naprawdę jesteśmy zadowoleni z rezultatów. Wiemy jednak dobrze, że po Kronikach nie będziemy w stanie dolożyć wystarczająco dużo nowych elementów, żeby mogła powstać całkiem nowa gra. Core Design nigdy nie zniży się do tego, żeby sprzedawać następny odcinek tego samego. Nasza filozofia to dawanie zawsze czegoś nowego, w każdej grze TR. Kroniki to definitywnie ostatnia odsłona TR na poprzednim engine, teraz powstaje kod nowej generacji. Coś absolutnie rewelacyjnego.

CDA: Ponieważ, pomimo nowych cech, o których wspominać, dla nas wszystko wygląda ciągle tak samo, odważylibyście się nazwać waszą pracę twórczym zajęciem?

TR Team: Oczywiście! To jest praca twórcza i do tego pełna nowych wyzwań.

CDA: Tym razem zdecydowaliście się na zaimplementowanie linearnego scenariusza. Dlaczego?

TR Team: Głównie dlatego, że mamy w grze 4 różne przygody. To samo z siebie wymusza linearny scenariusz. Każda przygoda ma własną historię toczącą się niezależnie.

CDA: Czy naprawdę udało się wam włożyć do gry wszystko, o czym sobie zamarzyliście, czy też musieliście z jakichś względów z czegoś zrezygnować? Jeśli konieczne były jakieś kompromisy, to czy efekt finalny napawa was dumą?

TR Team: To był jeden z nielicznych przypadków, kiedy mogliśmy z czystym sumieniem powiedzieć sobie, że zrobiliśmy naprawdę wszystko. Jesteśmy dumni z gry.

CDA: Co w grze jest szczególnie godne polecenia?

TR Team: Trudno wybrać jakąś jedną konkretną rzecz, ale chyba spotkanie starych dobrych przyjaciół Lary, tych z poprzednich części gry, jest bardzo sympatyczne. Pozdrowienia dla czytelników CD-Action!

SOFTBOX

tel. (022) 865 35 50

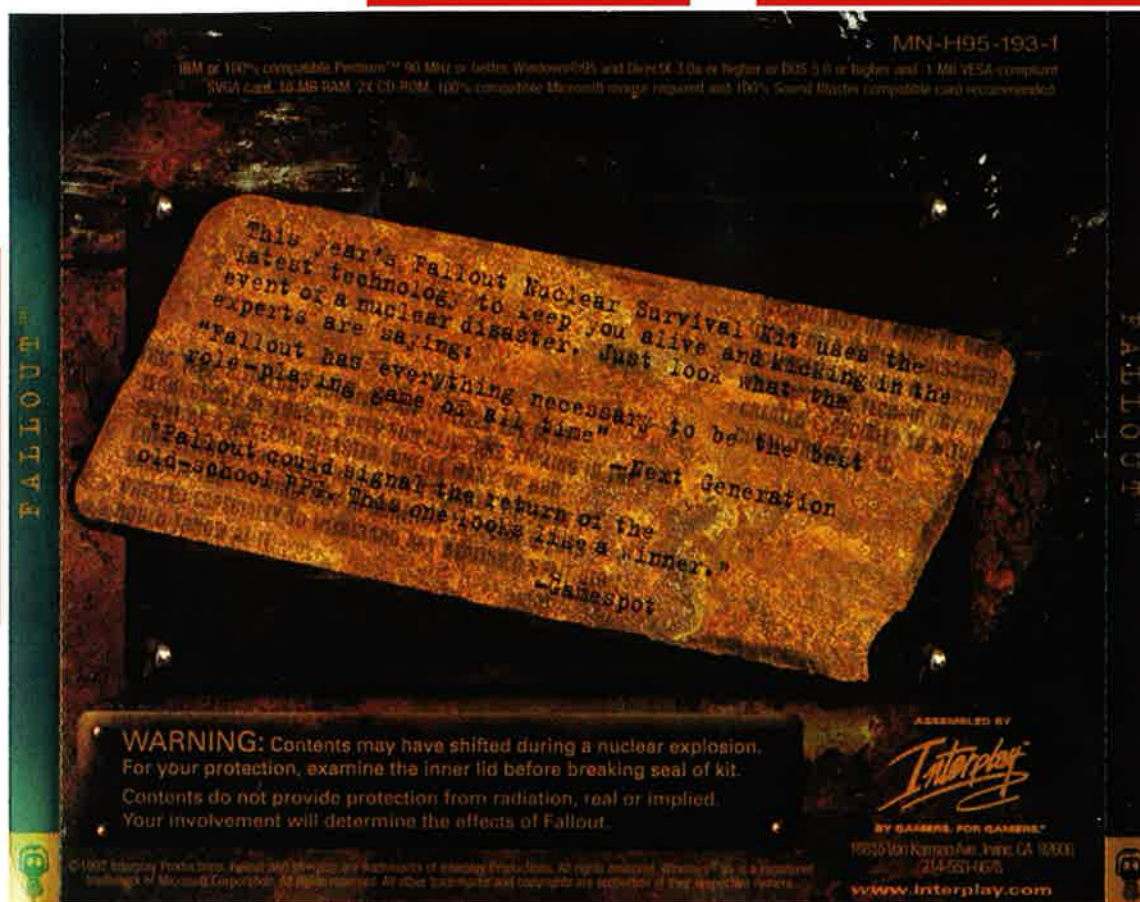
- zryczałtowany koszt wysyłki: 7,95 zł
- termin dostawy: maks. 5 dni, przeciętny 3 dni

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa •

Submarine Titans PL 99 zł	The Outforce PL 99 zł	Konung - Legenda Północy PL 99 zł	Ultra Gra - Aztec Empire PL 19 ⁹⁰ zł	Super Gra - The Fallen PL 29 ⁹⁰ zł	Super Pack PL 99 zł
Demise PL PL 69 zł	Zwariowany Czarodziej 1 i 2 + Bellini PL 99 zł	FIFA 2001 PL 139 zł	In Cold Blood PL 119 zł	Music Maker Gen. 6 PL 99 zł	Magix MP3 Studio PL 89 zł
NBA 2001 PL 139 zł	Tomb Raider 5 PL 139 zł	Red Alert 2 PL 139 zł	Colin McRae 2 PL 119 zł	Magix PlayR - Deluxe PL 99 zł	Sound Pool - Dance PL 79 zł
Sudden Strike PL 99 zł	Championship Manager PL 139 zł	Earth 2150 - Moon Project PL 69 zł	Blair Witch Project - cz. I PL 99 zł	Sound Pool - Disco PL 79 zł	Sound Pool - Techno PL 79 zł
Blair Witch Project - cz. II PL 99 zł	Enemy Engaged PL 89 zł	Road to Eldorado PL 99 zł	Arcatera PL Tel. zł	Catan PL 89 zł	

Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa • Super oferta • Sprzedaż wysyłkowa •

LINE TYTUŁY W OFERCIE WYSYŁKOWEJ	CHAMPIONSHIP MANAGER 1999/2000	129	FIFA 98 K.K.K.	59	INTERSTATE 87	99	NBA 99	49	ROLLERCASTER TYCOON DOD. AKCJE	39	SWAT 3D	159	
JACK VERDURA	69	CONTRACT FIFTEENSPACE PL	99	PHAL FANTASY VIII	185	HYPERCUTS - W ciemni olimpia	79	TAILO FOR SPEED 3	59	SAGA CHIEF: WYKŁUCZ	69	SYNTH 2000	179
PIRAT BARNABA	69	COLLUM McRea Rally 2	111	FLEDO	99	JACK RABBIT 2	49 95	TAILO FOR SPEED 4	69 95	SIGA RALLY 2	79	THEME PARK WORLD	149
AGE OF EMPIRES II	169	COLLUM McRea Rally	99	FET	159	JAGGED ALLIANCE 2 PL	69 95	TAILO FOR SPEED 5 PORCHE	69 95	SETTLERS III: MISJA AMAZONK	119	THEOCRAZY	89
AGE OF EMPIRES II: CONQUERORS	169	CORSAIRS PL	99	FREESTALE 2	39	JAZZ JACKRABBIT 2	49	THE 2001	49	SETTLERS III: NOWE KISIE	119	THIEF - THE METAL AGE	159
AMARANT	49 95	CREATIVES 3	99	GARFIELD TYCOON KOSMOS PL	99	KINGPIN	159	THE 2001	49	SETTLERS III: PAK	119	THIEF - THE DARK PROJECT	99
AMLINE TYCOON	159	CREATIVES ADVENTURES	99	GRAND PRIX WORLD 2001	99	KISS PSYCHO CIRCUS	49 95	THE 2001	49	SHOGUN TOTAL WAR	119	TICA 2: TUNING CARS	119
AMPHIB	119	CRIDE 2	109	GRAND THEFT AUTO 2 PL	139	LEGACY	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 K.K.K.	119	TOMB RAIDER II: PRECANN COLLECTION	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95	THE 2001	49	STAR CITY 2000 + POPULOUS	119	TOMB RAIDER II: GOLDEN MASK	99
AMPHIB VS PREDATOR	119	CRIMINAL MIND	139	GROUNDED CONQUER	99	LEGACY: LEGENDARY WYKŁUCZ (2-CD)	49 95						



Zaległe okładki na pełne wersje

Evil Islands™
CURSE OF THE LOST SOUL

Wiele lat po tym, jak katastrofa o magicznym podłożu podzieliła świat na wiele małych wysp, młody człowiek stoi samotny i bezradny na jednej z nich. Niczego nie pamięta, nawet tego tragicznego wydarzenia, które odjęło mu wspomnienia. Pozostaje mu tylko walka o przeżycie w obcym i wyjątkowo niebezpiecznym środowisku. Ale im więcej dowiaduje się o swoim pochodzeniu, tym jaśniejsze staje się, iż jest częścią historii Wysp Zła...

CODA
Wylączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Do każdej gry niespodzianka gratis.

Evil Islands™ — © 2000 Nival Interactive, © 2000 Ravensburger Interactive Media GmbH. All rights reserved.

REGULAMIN KONKURSU

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

- Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).
 - Każde zdjęcie powinno być podpisane (od tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek.
- Nawet jeśli nie wygracie, na pewno otrzymacie ciekawą pamiątkę. Wszelkie wypadki zaznaczcie, kogo odgrywacie.
- Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, iż jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".
 - Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).
 - Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, iż będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz na jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartalny? Półroczny?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.
 - W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej; b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

Ważne: Wskazać trzeba przede wszystkim adresy Larry'ego i Johna (nie to w 100% zbudowa ich archiwizacji). W związku z tym, to kandydaci stowarzyszeń, których kandydaci w liceu, z dnia (tożsakość z porządkami nauczania).
Wskazać trzeba przede wszystkim adresy Larry'ego i Johna (nie to w 100% zbudowa ich archiwizacji).

A dziś prezentujemy kolejne propozycje: najpierw Lary w wykonaniu



Diany Rutkowskiej (lat 13)

**siostry Łukasza Gamrowskiego**

Aenny Siedlickiej

następnie

**Darth Maul: Grzegorz Ingłot**

Messiah: Maciek Jaworski

Za miesiąc kolejna odłona. Zapraszamy wszystkich chętnych do zabawy!

DJ Przyszłości



interaktywny system hi-fi + video + remix

Zostań cyfrowym disc-jockeyem! Remiksuj wszystko, co się da!

- > Lista utworów muzycznych i wideoklipów
- > narzędzia DJ-a do remiksowania piosenek i dźwięków
- > animacje i wideo kontrolowane przez rytm
- > wyszukiwarka MP3, ściąganie z Internetu
- > 1,000 dźwięków i plików wideo na 2 x CD



ready to explore

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 865-35-50

z dziś zamów grę a dostaniesz ją
jako jeden z pierwszych w Polsce.
o każdej gry niespodzianka gratis.



Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

www.magix.com

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Colin McRae 2.0

Miałem okazję pograć w Colina dwa! Sam nie do końca wiem, jak do tego doszło: ot, rozmawiałem sobie z człowiekiem z CD-Projekt. W pewnym momencie, ni z tego ni z owego, napomknął coś o pierwszej grywanej wersji sequela tego wybitnego przedstawiciela symulatorów rajdowych, który miał się u nich zjawić. Decyzja i jej wykonanie przyszły dosłownie z prędkością myśli: mój rozmówca nie zdążył nawet odłożyć słuchawki, gdy ja pukałem go już w ramię... Że co? Że to nic? Przypomnę więc, nasza redakcja to Wrocław, CDP zaś - Wawa...

Gem.ini

To oczywiste, że nie mogłem podarować sobie tej sposobności, nie w sytuacji, gdy w grę wchodziła taka stawka! Przecież to nie jakaś tam gra z autkami w roli głównej, to Colin! Tytuł, który znają wszyscy, tytuł, który w samej Europie sprzedał się w liczbie ponad 1 250 000 egzemplarzy, tytuł, w który gra się nieprzerwanie po dziś dzień! Słowem: tytuł kultowy, tytuł, którym Codemasters ugruntowało ostatecznie swą dominację w dziedzinie symulacji rajdowych czworokołtów!

No, teraz, kiedy się już pochwa... podzieliłem swoją radością, mogę przystąpić do rzeczowej i, mam nadzieję, rzucającej nieco światła oceny tego wyczekiwane go z niecierpliwością tytułu. Pierwsze i najważniejsze, co należy o nim powiedzieć, to fakt, że jest to jedynie (i jednocześnie) dobry sequel i nic ponadto. Nie znajdziemy więc w nim rzeczy, które swą obcością zakłócały nasz dobry, wywołany wrażeniem powrotu do domu humor. Nie oznacza to naturalnie, że nic się nie zmieniło. Przeciwnie: zmieniło bardzo wiele, głównie jednak w formie, nie treści gry. Tak jak poprzednio więc mamy do wyboru dwa tryby gry: symulacyjny, starający się jak najwierniej przybliżyć obraz rajdów (w sumie 8, o tym jednak za chwilę), oraz arcade, w którym ścigamy się z nawet 6 przeciwnikami naraz (dodatkowo, wyłącznie w jedynie interesującej nas wersji na PC LAN i Internet). Ponownie mamy możliwość przetestowania samochodów znanych zapewne jedynie z przekazów telewizyjnych (np. Forda Focusa, Subaru Imprezy, Peugeota 206, Corolli czy Seata Cordoby, ale i żywych legend typu Peugeot 205 Turbo 16, Lancia Delta Integrale, Sierra Cosworth, a nawet Mini Cooper!) po ośmiu torach. Tak jest, teraz ośmiu, bo do znanych już z jedyńki Finlandii, Francji, Grecji itd. doszły Kenia i Włochy.

Zaczynamy na ogół w warsztacie, więc warto wspomnieć, że ustawić w CMR2.0 można wszystko: od rodzajów opon, przez długość przełożeń, po miękkość, czy raczej twardość, zawieszenia. Przygotowane auto zaciągane jest na start i w tym też miejscu rozpoczyna się to, co w Colinie najlepsze: jazda! Po pierwsze - tory, które naprawdę muszą się podobać. Wprawdzie drzewa stojące przy drodze to jedynie bitmapy, jednak przy zwykłe osiąganych prędkościach i skompliko-

o blachy... Wspaniały jest również sposób, w jaki autka się brudzą: w dosłownie parę chwil po starcie w deszczu mój Focus zamienił jaskrawe kolory na naturalny błotny.

No, wreszcie odpowiedni moment, by wspomnieć co nieco o istocie rzeczy: fizyce. W Colin McRae 2.0 pojawiło się coś, czym dotąd poszczycić mógł się jedynie Porsche 2000: niezależne zawieszenie kół, czyli cztery punkty podparcia samochodu. Jakże to ma znaczenie dla odczucia jazdy - nie muszę mówić.



Dość będzie wspomnieć, że w tej chwili trudna jest nawet czasem jazda po prostej: kiedy autko ni z tego ni z owego zaczyna tańczyć po drodze! Za to duma i poczucie własnej wartości - wynikające ze zrobionych na granicy przyczepności, a zarazem bez utraty panowania nad wozem, dwóch ciasnych skrętów - gwarantowane! Wrażenie autentyczności podbija dodatkowo sugestyw-

ny, wiarygodny dźwięk: nie jest tajemnicą, że Codemasters przeprowadziło autentyczne sesje nagraniowe z oklejonymi mikrofonami samochodami rajdowymi w roli głównej!

Na zakończenie dwie rzeczy, których obecności nie miałem okazji stwierdzić. Po pierwsze: nie dane mi było usłyszeć występującego w roli pilota... Krzysztofa Hołowczyca! Tak jest, popularny Hólek ustąpił nam miejsca za kółkiem, zadowolając się rolą pasażera! Nie dane mi było zaś z tego powodu, że po prostu team lokalizujący Colina nie miał jeszcze możliwości zintegrowania materiału dźwiękowego z kodem. Po wtóre zaś: w wersji, w którą grałem, brakowało kokpitu. Co więcej, nikt nie potrafił odpowiedzieć mi, czy takowy pojawi się w wersji komercyjnej. Mam nadzieję, że jak najbardziej, choć z drugiej strony Colin ma być wydany równocześnie na PSX, tam zaś nie ma mowy o kokpitach...

Tak czy owak warto na tę dwójcę czekać: nie wiem, w jakim stopniu jest "prawdziwa", nie udało mi się bowiem jeszcze nigdy wskoczyć do takiego śmiesznie pomalowanego samochodu, ale wrażenie, że "ja jadę naprawdę" jest przemożne! Słowem: czy Codemasters są rzeczywiście mistrzami kodu? Muszę pierwiej pograć w pełną wersję, jednak już w tej chwili wiem, że mają oni "zaledwie" 99% szansy na to, że te właśnie słowa będą wierzyć recenzję Colina McRae 2.0! □



waniu torów, kiedy na skutek emocji zawęża się pole widzenia, wcale tego nie widać. Po wtóre - wygląd i zachowanie samochodów. Wygląd... Cóż, powiem tak: podwoiła się ilość polygonów, co sprawia, że samochody są znacznie bliższe swoim rzeczywistym odpowiednikom. Dodatkowo na odpowiednio mocnym sprzęcie możliwe jest włączenie odbicia elementów otoczenia na samochodzie! Po trzecie wreszcie: model uszkodzeń, który śmiało może być przywoływany jako przykład dobrze wykonanej roboty. Wystarczy dosłownie chwila nieuwagi i na szybie pojawia się uroczą siatkę pęknięć, jeden źle wymierzony skręt kończy się przytarciem tylnego błotnika o stojące zdecydowanie zbyt blisko drogi drzewo, naruszone już wcześniej szyby wysypują się, a tylny spojler kołaczę

Tytuł
Colin McRae 2.0
Codemasters
CD-Projekt

CATAN

PIERWSZA WYSPA

Słynna gra planszowa OSADNICY CATANU - "Die Siedler von Catan", która w 1995 r. otrzymała wyróżnienie GRY ROKU, jest obecnie dostępna w wersji na PC!!!



Cechy gry:
- misje treningowe, przemyślane zasady gry
- łatwy w obsłudze interfejs
- olbrzymia kampania, dwanaście misji
- dodatkowe scenariusze stworzone przez autora gry planszowej Klausu Teubera
- w pełni trójwymiarowe postacie
- tryb dla pojedynczego gracza oraz gra sieciowa (dla czterech graczy)

Konieczniew odwiedź malowniczy świat legendarnej wyspy CATAN!

wkrótce w sprzedaży
za 79 zł



Jetfighter IV

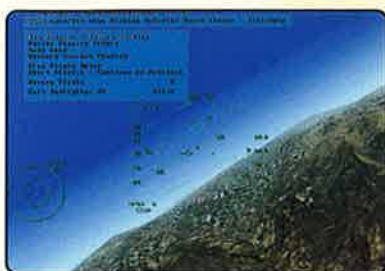
Fortress America

Przez dwadzieścia lat Stany Zjednoczone były największym supermocarstwem świata. Zakres ich sił i dyplomacji sięgał każdego zakątka na ziemi. Ameryka pomagała rozstrzygnąć konflikty na Białym Morzu, w Indonezji i na Bliskim Wschodzie, ale kiedyś jej dominacja musiała się skończyć...

Kynes

W styczniu 2012 roku Rosja, Chiny i Korea Północna sprzymierzyły się, tworząc razem Koalicję. Jej głównym celem była destabilizacja równowagi sił na świecie. Koalicja realizowała swe plany poprzez wywołanie pomniejszych konfliktów, a w międzyczasie szykowała się do zadania śmiertelnego ciosu potężnemu Stanom Zjednoczonych. Nadszedł czas wojny, w której terenem działań będzie USA!

Jetfighter IV: Fortress America to kolejna część doskonałego symulatora lotu, który jest chyba jedną z najstarszych gier tego gatunku. Firma MISSION STUDIOS tym razem do konfliktu, w jakim przyjdzie nam wziąć udział, postanowiła włączyć siły Rosji, Chin oraz



W grze będziemy mieli możliwość pilotowania takich maszyn jak: klasyczny F-14 Tomcat, bardzo szybki i zwrotny F/A-18 Hornet czy F22 Raptor. Naszymi przeciwnikami będą w głównej mierze Migi-29, Migi-42 i doskonałe SU-27. Oprócz tego zetkniemy się oczywiście z całą masą naziemnych i pływających jednostek wroga. Jak wspominałem wcześniej, teren działań został wyraźnie ograniczony do rejonów San Francisco.

Od razu narzuca mi się skojarzenie z Flight Unlimited II (tam także lataliśmy nad tym rejonem). Na szczęście technika idzie do przodu i fakt, że latałyśmy w tym samym rejonie, nie przeszkadza, by wyglądał on trochę inaczej. Wszystko to za sprawą dokładniejszego przygotowania zdjęć satelitarnych. W FULL mieliśmy fotorealistyczną scenę Zatoki San Francisco na obszarze 11 000 mil kwadratowych, przygotowaną na podstawie zdjęć satelitarnych. Natomiast w Jetfighter IV odwzorowane zostało centrum San Francisco i 50 000 mil kwadratowych okolic, z uwzględnieniem dużo większej liczby szczegółów. Wszystkie obiekty naziemne są w pełni interaktywne i każdy miłośnik eksplozji będzie miał sporo zabawy podczas ich niszczenia. Wersja testowa, jaką otrzymałem, miała poważne braki w konfigurowaniu opcji graficznych, ale autorzy twierdzą, że w końcowej wersji to się zmieni na lepsze. Póki co mamy do dyspozycji rozdzielczość włącznie 1600 x 1200. Grafika, ogólnie rzecz biorąc, stoi na wysokim, przyzwoitym poziomie. Uwzględniono wszelkie czynniki pogodowe oraz pory dnia.

Kolejną ważną rzeczą w symulatorach jest oczywiście model lotu. W tym przypadku mam wrażenie, że autorzy stawiali się raczej na średni realizm, podnosząc tym samym dynamikę gry. Tak więc miłośnicy Falcona lub Flankera mogą być trochę zawiedzeni.



Wersja gry, w jaką miałem sposobność grać, oferowała całkiem sporo. Dostępna jest kampania, która zawiera także misje treningowe. Takie rozwiązanie nie jest nowatorskie, ale dobrze się sprawdza w praktyce. Gra oferuje nam także wybór przypadkowej lub pojedynczej misji z kampanii oraz

lot bez żadnych celów i zadań (coś w stylu Flight Unlimited). Dzięki zastosowaniu fotorealistycznej scenarii możemy cieszyć się wspaniałymi widokami terenu i wody. Świetnie stworzono też trójwymiarowe modele wszelkich pojazdów, statków (jest nawet jacht) i budynków. Mam nadzieję, że w przyszłości, oprócz rejonu San Francisco, pojawią się także inne miejsca. W trybie wieloosobowym można grać w sieci LAN (do 16 graczy) i w Internecie. Podstawowy tryb to oczywiście dogfight. Cóż jeszcze? Świetne efekty dźwiękowe, duża możliwość ingerowania w realia gry, a także pomysłowy generator misji (choć trochę zbyt uproszczony).

Wypada mi jeszcze dodać, że pomimo kilku wad, takich jak rozsypane tekstury itd., gra testowa działała całkiem poprawnie.



Korea Północnej. Natomiast teren działań przeniosła w pobliże San Francisco. Agresja Koalicji rozpoczyna się od pojawienia się u wybrzeży Ameryki nowego superlotniskowca chińskiego. Ty, drogi gracz, będziesz miał możliwość, jako pilot U.S. Army wziąć udział w walce o wolność i potęgę Stanów Zjednoczonych.

Jetfighter IV:
Fortress America

Producent:
MISSION STUDIOS

Dystrybutor:
PLAY IT

King Arthur's Knights

Ewolucja w grach powinna polegać na tym, aby łączyć najbardziej udane cechy jakiegokolwiek produktu i na tej podstawie tworzyć nowy. Firma Cryo pracuje nad grą przygodową "King Arthur's Knights", która - jak się spodziewam - połączy najlepsze cechy dawnych gier przygodowo-edukacyjnych z tym, co dobre w ostatnich produkcjach, takich jak "Wehikuł czasu" czy "Odyseja". Jeśli ta tendencja się utrzyma, Cryo ma szansę stać się firmą, która wytyczy nowy kierunek rozwoju przygodówek.

El General Magnifico

Rzecz w tym, że dotychczasowe osiągnięcia Cryo (czyli jej gry edukacyjno-przygodowe) miały grafikę bardzo ładnie opracowaną, ale nieco sztywną. Widok należał do FPP, ale nie wszędzie można było się zatrzymać i rozejrzeć. "Tocząc wzrokiem dookoła", udawało się to jedynie w miejscach przewidzianych przez twórców gry. Dwie ostatnie gry Cryo, wymienione już przeze mnie "WC" i "O", przedstawiają całkiem inne podejście do gry. Wszystko jest przedstawione w TPP, bohater zaś ma sporą swobodę poruszania się po obszarze gry - choć też nie do końca taką, jak byśmy chcieli. Utrzymano za to edukacyjne wartości gry.

"KAK" to gra przygodowa, w której gracz będzie animował przygody młodego giermka, pragnącego poznać kilka rycerskich legend. Tutaj programiści Cryo również prezentują ciekawe podejście do sprawy - do tych samych bohaterów przyznawali się i pogańscy Celtowie, i chrześcijaństwo (które wszędzie bardzo zręcznie adaptowało miejsce, zbyt trudne do wykorzenienia legendy i obyczajów). Pamiętajmy, że w czwartym wieku na-



szej ery zwycięstwo wiary Chrystusowej nie było jeszcze wcale takie oczywiste, nieco wcześniej mitraizm miał wszędzie bardzo gorliwych wyznawców, a i druidom zwolenników nie brakowało. Nie wiadomo zresztą, jak by się potoczyła historia Europy, gdyby sto lat wcześniej cesarz Konstantyn, zwany Wielkim, dla wzmocnienia władzy nie zawarł sojuszu tronu z ołtarzem i nie uznał chrześcijaństwa za religię państwową.

Tak czy owak, na początku gry otrzymujesz możliwość poznania działań jednego z legendarnych rycerzy z dwóch punktów widzenia: pogańskiego i chrześcijańskiego. Okazuje się, że przygody tych samych herosów wyglądały zgoła inaczej - w zależności od tego, czy spisał je kościelny czy pogański skryba. Tak więc gracz otrzymuje do ręki w zasadzie dwie zupełnie różne gry: co prawda akcja obu toczy się w tej samej mniej więcej scenarii, ale motywacje bohaterów, ich sposoby działania oraz wygląd bywają niekiedy zupełnie inne.

Na pochwałę programistów firmy Cryo zasługuje fakt, że w ostatecznym rozrachunku wartości takie jak cnota, honor, uczciwość czy prawda miały jednak barwę w oczach pogan i chrześcijan. Rycerz działał i zachowywał się "rycersko" - i to pojęcie ma ponadkulturową i ponadczasową wartość... co nam bardzo dobitnie i w niezwykle atrakcyjny sposób ukazują twórcy "KAK".

Edukacyjne wartości gry polegają na tym, że w każdym niemal momencie można wejść w opcję Encyklopedia, w której zawarto bardzo wiele informacji o średniowiecznej Europie i jej kształcie politycznym, religijnym i kulturowym. Poznajemy historię niektórych ziem i żyjących na nich ludów - co dla nas, mieszkańców Europy (średnio) Wschodniej, może mieć szczególną wartość w chwili, w której zgłaszamy pretensje (jak najbardziej słuszne i uzasadnione, ale nie zawsze poparte rzetelną znajomością historii partnerów) o przyjęcie nas w poczet narodów europejskich. Dla porządku tylko dodam jeszcze, że - jak zawsze w grach Cryo - bardzo mi się podoba oprawa muzyczna i efekty dźwiękowe (z prawdziwie przestrzennym wyciem wiatru czy zawodzeniem wilków) i z niecierpliwością będę czekał na pełną wersję gry. Żywię tylko nadzieję, że polski dystrybutor spolszczy tę grę ze starannością i polotem...



King Arthur's
Knights

Producent:
Cryo

Dystrybutor:
CD Projekt

Ostatni raz tak tanio



MIKOŁAJ z CD-Action
przez cały rok!

Pamiętaj: jeśli teraz zamówisz prenumeratę, przez cały rok będzie odwiedzał Cię listonosz - TWÓJ OSOBISTY MIKOŁAJ

Gwarancja utrzymania niskiej ceny



$$\begin{matrix} \text{CD-ACTION} \\ 3/2001 \end{matrix} + \begin{matrix} \text{CD-ACTION} \\ 4/2001 \end{matrix} + \begin{matrix} \text{CD-ACTION} \\ 5/2001 \end{matrix} + \begin{matrix} \text{CD-ACTION} \\ 6/2001 \end{matrix} = 0 \text{ zł}$$

Numer kupowane w kiosku:

12 numerów x 16,99 zł = 203 zł 88 gr
(+ 3 zł za każdy numer x 3 CD)

6 numerów x 16,99 zł = 101 zł 94 gr

3 numery x 16,99 zł = 50 zł 97 gr

Specjalne ceny w prenumeracie

12 numerów x 12 zł = 144 zł
(oszczędzasz prawie 60 zł czyli dostajesz prawie cztery numery CDA za darmo!)

6 numerów x 13 zł = 78 zł
(oszczędzasz prawie 24 zł)

3 numery x 14 zł = 42 zł
(oszczędzasz prawie 9 zł)

Ostatni raz

Numer archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)



Jak zamawiamy prenumeratę?

Przekaz wypełnij, drukuj w 1 literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za błędnie wypełnione lub niewłaściwie wypełnione przekazy). W przypadku, które były już prenumeratami CD-Action, należy również podać numer PIN.
Zamówić krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pomyśleć, że wypłaty należy dokonać do 15 dnia miesiąca, z którego pochodzi bieżący numer. Karty: przed tygodniem przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: prenumerata rozpoczyna się od lipca (płacisz najpóźniej do 15 maja, decyduje data stempla pocztowego).

Jeśli chcesz resztę przekazać, prenumerata przesyła się w jeden miesiąc.
- Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszt wysyłki pokrywa redakcja.
1. Należy wysłać oddzielnie płytę CD-Action, ponieważ stanowi ona nieodłączną część z czasopiśmie.
2. Prenumerata zapłacona kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopiśma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
UWAGA: Nie mamy już żadnych numerów z 96 r.; z 97 r.; z 98 r. ani 1, 2, 9/99 r.!!!
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Skłody do tego odwrótna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

Cena archiwaliów 12 zł i 13 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwaliów oraz CD-Kom-ów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9 do 15 i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9 do 11.
Daniel Sulejowski, tel. 071 343 7071 w. 230, e-mail: dan@silverhawk.com.pl

Po co podpis na przekazie za Prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratorki. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszne sytuacje: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pleniadze wpłacono - musimy czasopiśma wysłać. Prosimy, błądząc wrecz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypujemy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopiśma, za które już zapłaciście!



Recon

- Gatunek: arcade/akcja
- Liczba CD: 1
- Ocena: 2/10
- Wymagania minimalne: Windows 95/98/ME, Pentium 150, 32MB RAM, 6X CD-ROM
- Grałszy na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...I: Działalo, ale czy to dobrze?



Uwagi:

Ugly Joe: Do piachu z nią.
McDrive: Najlepsze z tego wszystkiego są screeny na stronie producenta - całkiem ładne, ale niezwykle mylące...
Smuggler: No wiesz, reklama dźwignia handlu!

Rome: the Will of Caesar

- Gatunek: adventure
- Liczba CD: 1
- Ocena: 6
- Wymagania minimalne: P266, 32 MB, Win 9x/00
- Grałszy na: C366, 128 MB, Riva TNT 2
- ...I: Haczyło!!!



Uwagi:

Smuggler: Chyba tylko dla fanów Rzymu.
Ugly Joe: A ja nie lubię "edukacyjnych przygódówek". Jak się będę chciał wyedukować na temat starożytnego Rzymu, to poczytam, co trzeba. A jak gram - to chcę TYLKO grać!
McDrive: Wiem, czemu historii nie lubię - bo było z nią, jak z tą gierką: niby OK, ale...
yASiU: Ale co to za Rzym, którego nie można spalić albo chociaż zrobić igrysk...
Ulver: Racja, a w dodatku nie można się ogłądać za pięknymi mieszkankami Wiecznego Miasta.
Czaray Iwan: Czy oni mieli tam fitness kluby i siłownie?
Jedi: A puzon?

Różowa Pantera 2

- Gatunek: przygodówka
- Liczba CD: 1
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: 486/66 MHz, 16MB RAM, cdx2
- Grałszy na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...I: A co, miało niby nie działać?



Uwagi:

Smuggler: Dla fanów Czara Pazury i zwolenników nieco absurdu humoru.
McDrive: Ta gra pódzie na każdym sprzęcie i (prawie) każdemu przypadnie do gustu - Pantera rulez!!!
yASiU: O pewnie... szczególnie z armatą kaliber 75mm i długą lufą... I jeszcze do tego różowa - polca lizać.

Mac Abra: Lepszy jest Królewski Tygrys. W dowolnym kolorze :).
Ulver: Ale NAJLEPSZY jest domowy zestawik Allasa.
Czaray Iwan: Mógłby np. podrzymywać sulit.
Jedi: I puzon!

Sheep

- Gatunek: arcade + logiczna?
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P 233 MMX, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000
- Grałszy na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...I: Bardzo dobrze.



Uwagi:

Smuggler: Jedna owieczka, dwie owieczki, trzy owie... chrrrrr...
zzzz... chrrrr... zzzzz...
Ugly Joe: A mnie tam nie znudziła, bo lubię lemmingi i gierki w tych klimatach.
yASiU: Tylko czemu, powiedzcie proszę, szanowny recenzent śmiał się na widok tych młodych stworzonek?

Gem.ini: Są łacy, co to przedkładają owce nad dziewczęta... P
Jedi: I kradną puzony porządnym obywatelom!

Soldier

- Gatunek: akcja/FPP
- Liczba CD: 1
- Ocena: 2
- Wymagania minimalne: P II 300, 64 MB RAM, WIN 95/98, karta muzyczna
- Grałszy na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2, WIN 98
- ...I: Można uskakiwać przed pociskami.



Uwagi:

Smuggler: Żołnierz - a bez "ja" i "powa"? Długo nie powalcz... Kill him!
yASiU: Ja proponuję małą chłostę! Dla autorów gry.
Bambino de Bodom: Jest piątek, jutro jadę na koncert Kredek, więc nie będę rzucał łacina...
Gem.ini: Kredek? Czy to coś jak Arka Noego?
Jedi: A grają na puzonie może?

Squad Leader

- Gatunek: symulacja żołnierzy/strategia
- Liczba CD: symulacja żołnierzy na polu walki
- Ocena: 4
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 9x
- Grałszy na: PIII 500 MHz, 128 MB, GeForce 32 MB DDR
- ...I: Podejrzewam, że nie ma na Ziemi komputera, na którym Squad Leader działałby jak należy...



Uwagi:

Mac Abra: Parażka roku w tej kategorii gier :(((. A miało być tak pięknie...
Smuggler: To już radzę wrócić do UFO: Enemy Unknown. Wrażenia wizualne podobne, a grywalność większa...
Allor: Jeśli ktoś lubi drugą wojnę, polecam Sudden Strike - i wygląda, i gra się o niebo lepiej!

yASiU: Przepraszam, któregoś pod Waterloo?
Ulver: Królka na temat Squad Leadera? R.I.P.
Gem.ini: Placz i zgrzytanie dysku...
Jedi: I piękna serenada na puzonie.

Sudden Strike

- Gatunek: ambitny RTS
- Liczba CD: 1
- Ocena: 9
- Wymagania minimalne: P200, 32 MB, Win 9x
- Grałszy na: Celeron 400, 128MB RAM, Riva TNT2 z 32MB RAM
- ...I: Zero uwag krytycznych.



Uwagi:

Mac Abra: Jak dla mnie nieco za wiele RTSa, a za mało strategii... ale wrażenia wizualne są naprawdę ekstra! Żeby tak twórcy Close Combat kupili engine od autorów tej gry... ech... marzenia.
Smuggler: Cała redakcja zleciała się, by popatrzeć jak Allor grał - to się rzadko zdarza i o czymś świadczy...

Allor: Na przykład o tym, że chwytamy się każdej sposobności, by tylko oderwać się od pisania :)
yASiU: Świadczy to o tym, że chcieliśmy ciszyć głosniki, z których dobiegały słodkie czy nadmierne głośne dźwięki. A gra swoją drogą niezmiernie miła...
Czaray Iwan: Giera niewiele odbiega od wcześniejszych tytułów Impressions. Mimo to gra się bardzo dobrze. Ważne - jest dość trudna.
Gem.ini: Tylko dla miłośników gatunku.
Jedi: I puzonów.

Zeus, pan Olimpu

- Gatunek: RTS + sim?
- Liczba CD: 1
- Ocena: 8
- Wymagania minimalne: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 98, 2000
- Grałszy na: C 433, 128 MB RAM, Riva 2
- ...I: Zero problemów.



Uwagi:

Mac Abra: Jeśli lubisz Faraona, polubisz i Zeusa.
Allor: A jeśli go nie lubisz, nawet do Zeusa nie podchodzi :)
yASiU: A co, chłopaków łączy coś więcej?
Ulver: Nie wiedziałeś, że południowcom tylko seks w głowie?

Czaray Iwan: Giera niewiele odbiega od wcześniejszych tytułów Impressions. Mimo to gra się bardzo dobrze. Ważne - jest dość trudna.
Gem.ini: Tylko dla miłośników gatunku.
Jedi: I puzonów.



ZAGRAJ Z NAMI POD CHOINKA



©2000 Electronic Arts, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. zarówno w Stanach Zjednoczonych jak i poza ich granicami. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawą i chronioną własnością poszczególnych firm.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.

Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Nazwa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media s.c. oraz IPR Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.



KISS Pinball

Starość nie radość, trzeba dorobić kilka centów do muzycznej emerytury - taki najwyraźniej cel przyswieca dziadkom z rockowej kapelki Kiss. Goście są mniej więcej w wieku Pałacu Kultury (a pewnie jeszcze starsi), na głowach dumnie sterczą im peru-ki, a przed koncertem muszą wspomagać się ciężarówką kreatyny i kartonem magicznych tabletek o kryptonimie "V". Dlatego też pojawili się w branży komputerowej. Nie wnikam w to, czy szef Third Law Interactive jest od dziecka fanem Kiss, czy też nie, i w sumie nie ma to większego znaczenia. Ważne jest, że po całkiem fajnym shooterze Kiss: The Psycho Circus ukazała się druga gra z pomalowanymi emerytami w roli głównej.

Ulver

Nowy produkt z nazwą Kiss całkowicie odbiega od swojego poprzednika.

Zamiast masakrować potwory i nurzać się w hektolitrach wirtualnej krwi, możemy tym razem relaksująco odbijać kuleczkę, czyli pogiercować w pinballa. Pomysł w sumie dobry, bo po pierwsze w pinballa każdy może zagrać bez względu na wiek i płeć, a po drugie - wbrew pozorom - tego rodzaju gry cieszą się sporym wzięciem. Myślicie, że dlaczego co jakiś czas dajemy pełną wersję pinballa?

Kiss Pinball umieściłbym na środkowej półce z pinballami. Nie jest zły, ale do chociażby Big Race USA czy Timeshock sporo mu brakuje. Pierwszą wadą, jaką należy wytknąć pinballowi z wizerunkiem panów z pomalowanymi pyszczkami, jest fakt, że do dyspozycji mamy tylko dwa stoły. Za to mają one fabuły, i to dość zabawne, a przynajmniej mnie one rozbawiły. Stół Oblivion opowiada o trasie koncertowej naszych uroczych emerytów i zadaniem gracza jest nabicie tylu punktów, aby dostać się za kulisy i otrzymać od swych idoli autografy. Czy to nie śłodkie? Natomiast zadaniem gracza na drugim stole Netherworld jest uwolnienie z rąk Zła... grupies Kissów. (Dla nieobeznanych z tematyką - "grupies" to dziewczyny stale towarzyszące grupie podczas koncertów, zwykle w charakterze tzw. "pogotowia seksualnego"). I czynią to nie dla korzyści materialnych a z sympatii dla idoli. Tja... No cóż, pozostawię to bez komentarza, ale, jak sami widzicie, pomysły dziadków Kissów są równie płytkie, jak ich muzyka.

Trzeba jednak obiektywnie przyznać, iż stoły są dobrze pomyślane. Nie są może jakieś giga wielkie, ale do małych też nie należą. Gra toczy się szybko, bez zbędnych przestojów, a bonusy są całkiem pomysłowe. Wprawdzie czasami kulka niknie z pola widzenia, co jest spowodowane trochę niedobranymi kolorami stołów, ale ogólnie gra się dobrze. Autorzy przygotowali cztery poziomy trudności (Novice, Regular, Arcade, Tournament), więc każdy gracz będzie mógł dopasować poziom trudności do swoich umiejętności.

Wizualnie Kiss Pinball również niczym się nie wyróżnia, rzekłbym nawet, iż grafika nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Nie chodzi mi tutaj o rozdzielczość (dostępne są rozdzielczości od 640 x 480 do 1600 x 1200) czy inne sprawy techniczne, ale raczej o dobranie kolorów i sam wygląd stołów. Na stole Oblivion mamy do czynienia z istną orgią kolorów, która prowadzi do tego, że po kilku minutach zaczynają bo-



leć oczy. Dla odmiany Netherworld graficy wyposażyli w ciemne, stonowane kolory, co w efekcie sprawia, iż patrzy się na ten stół bez większego zainteresowania. W obydwu przypadkach drażnią mnie wszechobecne mordki dziadków Kissów. Nie chodzi o to, że mają oni je pomalowane, bo moi

muzyczni idole także nie stronią od farby czy ketchupu, ale czynią to w celu dodania sobie powagi i trzeba przyznać, że przeważnie im się to udaje. Natomiast amerykańscy emeryci prezentują się w makijażach jak klauny. Nie wyrażę swojej opinii o muzyce, jaka towarzyszy nam podczas odbijania kulki. Staram się być tolerancyjny, lecz to, co prezentują Kiss, trąci na odległość kiczem i nieudactwem. Nigdy nie pojmę, dlaczego ludzie, którzy urodzili się z gitarą w ręce, są skazani na podziemie, a pajace pokroju Kiss są w TV, radiu czy nawet grach komputerowych.

I co ja, biedniutki, mam napisać na zakończenie tej recenzji? Z pewnością nie mamy do czynienia z czymś przełomowym w świecie pinballi, ale Kiss Pinball jest jednocześnie grą, w którą warto kilka wieczorów popłykać. Na bezrybiu i rak ryba, jak mawia stare powiedzenie, a pinballi ostatnio jak na lekarstwo. Jednak polecam Kiss Pinball tylko zdecydowanym grupies, które nie załapały się na trasę :).

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Third Law Interactive

Dystrybutor:

Play II

tel. (018) 4440560

Internet:

<http://www.godgames.com>

Wymagania:

P 233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX

Akcelerator:

nie wymagany

Plusy:

• całkiem niezłe pomysły na stoły z innymi bonusami

Minusy:

• tylko dwa stoły

• stół Oblivion jest zbyt kolorowy

• czasami kulka jest niewidoczna

• hmmm... czemu nie ma rozeglowanych zdjęć grupies?

• mógłby ktoś tym facetom powiedzieć, że corpse painting wyszedł nawet z mody w norweskim Black Metalu!

Ocena:
5+



ZAGRAJ Z NAMI POD CHOINKĄ



©2000 Eidos Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone. Eidos Interactive są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Inne znaki towarowe są prawem i chronioną własnością poszczególnych firm.

02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax 642 27 69.
WWW: <http://www.imgroup.com.pl>

Dystrybucja: IM Group Sp. z o.o. Naewa i logo IM Group, logo Mirage, nazwa Mirage Media S.C. oraz IPS Computer Group nazwa i logo są znakami towarowymi IM Group Sp. z o.o.

EIDOS



ZAMÓW JUŻ DZIŚ
IM GROUP
TEL. (22) 833-39-56
ZAMAWIAJĄC PRZED PREMIERĄ
OTRZYMAJESZ KOSZULKĘ

In Cold Blood

Już sama nazwa firmy, w której powstała gra, sugeruje, że wniosła ona pewną innowację do wymierającego (jak misie koala) gatunku zwanego potocznie przygodówkami. I w rzeczy samej tak było. W produkcie o nazwie "Lure Of The Temptress" po raz pierwszy programiści Revolution dali w grze przygodowej postaciom postronnym jako takie życie, choć może to zbyt mocno powiedziane. Wyglądało to tak: przedtem, w przeciętnej przygodówce, postać, z którą miałeś pogadać, dać jej w ucho lub coś od niej wyciągnąć, stała w jednym miejscu jak słup soli przez całą grę, skutkiem czego skonfundowany gracz zastanawiał się, jak to możliwe, że facet sterczy w jednym miejscu przez parę dni, wykonując dwa, trzy gesty na krzyż, o potrzebach fizjologicznych nie wspominając. W "LOTT" sprawa wyglądała inaczej. Postacie występujące w grze "żyły" (w skromnych ramach wyznaczonych im przez moc obliczeniową ówczesnych procesorów), wedle dość przypadkowych reguł wędrowały po swoich ulubionych miejscach w mieście, rozmawiały z napotkanymi przyjaciółmi, pracowały, wracały do domu na odpoczynek. Kowala mogłeś spotkać u niego w kuźni albo w gospodzie. Słowem - była to imitacja wolnej woli, czyli życia.

ANAKHA

Chłopaki z Revolution najwyraźniej zasmakowali w gatunku przygodówek, gdyż wypuścili też inne gry "w tym temacie", które wprawdzie nie wnoszą już żadnych rewolucyjnych nowinek, ale za to pod względem fabuły i wykonania nie można im było praktycznie niczego zarzucić - "Beneath A Steel Sky" oraz "Broken Sword 1 & 2". Jako że ostatnie dwie gry wyszły w okresie, kiedy to przygodówki zaczęły się pojawiać rzadziej niż prawdomówni politycy, firma stała się naturalnym bastionem ich wielbicieli. (Przygodówek znacząco, nie polityków - ci w ogóle nie mają wielbicieli, tylko chwilowych sojuszników.) Niestety, wydaje się, że i ten bastion padł (co jest zwykłym losem ostatnich bastionów).

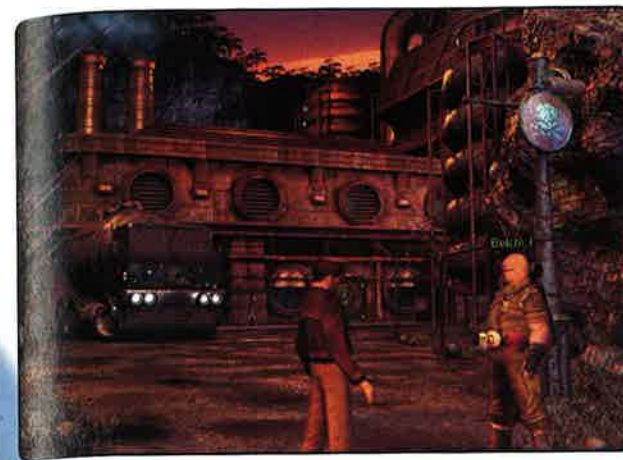
Oto bowiem na rynku pojawia się gra "In Cold Blood". Sam fakt, że gra została przeniesiona z platformy Playstation, wróży, iż coś tu cuchnie. Ale nie uprzedzajmy faktów. Akcję gry umieszczono w jakimś fikcyjnym państewku ulokowanym w Europie Wschodniej. Jako agent brytyjskich służb specjalnych zostajesz tam wysłany w celu zbadania przyczyn zaginięcia asa, który został tam skierowany przed tobą. Jak się później okaże, agent prze-

niósł się już do Krainy Wiecznych Łowów, w związku z powyższym powstrzymanie krwiożerczego dyktatora planującego wywołać wybuch wojny atomowej między Chinami i Stanami Zjednoczonymi spada na twoje barki. Chciałbym mieć tyle zer (po jedynce) na koncie, ile razy ratowałem już świat z podobnych opresji.

Po niezbyt długim czasie od rozpoczęcia gry okazuje się, że nasze złe przeczucia były słuszne. Bohater jest wyposażony m.in. w gnat, magazynki do niego oraz apteczkę, co dość jednoznacznie wyklucza możliwość, że gra będzie jednak czysto intelektualną rozrywką. Drugie spostrzeżenie - myszka jako urządzenie sterujące została z gry wyproszona. Oprócz czysto manualnych zgrzytów rodzi to też inne kłopoty. Jedynym mianowicie sposobem zorientowania się, czy jakieś urządzenie widoczne na ekranie może być przez ciebie wykorzystane, czy też stanowi tylko element dekoracji, jest przebiegnięcie obok niego. Jeśli tak, Cord (twój bohater) odwraca głowę w jego stronę. Dobrze chociaż, że niektóre małe przedmioty błyskają co chwila na wzór gwiazdek.

Powyższe rozwiązanie stanowczo utrudniłoby rozgrywkę w standardowej przygodówce. Na szczęście (czy raczej na nieszczęście) w tym przypadku tak nie jest. Bowiem elementów czysto przygodówkowych w "ICB" zbyt wielu nie znajdziecie. Owszem, od czasu do czasu trzeba wziąć jakiś przedmiot i użyć go gdzieś indziej, ale są to doprawdy pojedyncze przypadki (coś takiego, jak łączenie posiadanych przedmiotów w ogóle nie występuje).

Cóż więc zajmuje te trzy płytki CD? Ano, wśród posiadanych przez Corda przedmiotów znajduje się też Remora (remora to inaczej przywra, mała rybka, która potrafi tak się do czegoś przyczepić, że polinezyjscy rybacy używali jej do łowienia innych, większych ryb). W naszym przypadku jest to komputer (wielkość zegarka) sterowany głosowo i będący marzeniem każdego szpiega, Stanowi on połączenie wszechstronnej bazy danych, skanera wykrywającego ruch w obrębie kilku najbliższych pokoi oraz - last but not least - uniwersalny elektroniczny wytrych, pozwalający na złamanie zabezpieczeń większości drzwi i terminali znajdujących się w grze (o funkcji wysyłania i odbierania e-maili nie wspominając).



Dzięki Remorze, a konkretniej dzięki możliwości wykorzystania jej jako skanera, Cord może zorientować się, gdzie znajdują się strażnicy, gdzie wręcz roboty (od razu trzeba zaznaczyć, że automaty, na jakie się natkniesz w grze, nie słyszały nawet o Trzech Prawach Asimowa i nieustannie starają się zrobić ci kuku). Ta informacja daje Cordowi możliwość przeniknięcia do patrolowanego pomieszczenia w odpowiednim momencie, ukrycia się gdzieś i ukradkowego ogluszenia służbisty. Jeżeli w pobliżu patrolującego nie znajdują się jego koledzy, a w pomieszczeniu nie ma żadnych alarmów, możesz sobie oszczędzić zachodu i po prostu go zastrzelić. W trakcie wymiany ognia doznasz niekiedy uszczerbku na zdrowiu, ale wtedy możesz podratować się apteczką. Magazynki z amunicją oraz apteczki (rzadziej) zabierasz powalonym strażnikiem. Roboty wymagają bardziej "wykwintnej" metody działania - należy omijać patrolującego blaszaka zakraść się do punktu, gdzie ładuje akumulatory... no, te... baterie, wstawić tam minę, a następnie wycofać się i poczekać, aż patrolujący robot oberwie impulsem elektromagnetycznym.

Jeżeli ktoś zamierza w tym momencie zadać pytanie, ile to ma wspólnego z postawionym wcześniej pytaniem, to odpowiedź brzmi: bardzo wiele, gdyż tak właśnie wygląda zdecydowana część gry. Podkradanie się, ukrywanie, zwabianie, unieszkodliwianie i inne pokrewne czasowniki wypełniają nam połówkę rozgrywki, jeżeli nie więcej.

W takim układzie - pomysłaby ktoś - mogliby się twórcy



postarać, żeby chociaż arseniał, który udostępnił nam do wykonywania powyższych czynności, był jako tako rozwinęty. Błąd, niestety - poza nieco opuchniętym już pod koniec gry kan-tem dłońi (i pistoletem kalibru 9 mm) Cord jest wyposażony jedynie w dobre chęci i masę pomysłów (te należą do ciebie, rzecz jasna). A już na lekką kpinę zakrawa fakt, że nasz dzielny agent pod-



czas swojego szkolenia nie został poinformowany np. o możliwości biegania z bronią w rękę. Wyobraźcie sobie, jak takie braki w wyszkoleniu potrafią wkurzyć gracza podczas rozgrywki. W ogóle repertuar ruchów naszego bohatera wygląda dość mizernie.

Fabula jako taka jest przyswajalna, jeżeli ktoś lubi "political" oraz umiarkowane "science fiction" w jednym. Sposób wprowadzenia

przypomina trochę ten z genialnego filmu "Podziemny Krąg", kiedy to najpierw dowiadujemy się, jaka jest sytuacja obecna, zaś potem cofamy się w przeszłość w formie opowiadania. Jednakże i tu da się wytknąć autorom to und owo. U mnie osobiście szczere rozbowienie wzbudziły technicy spotykani przez Corda podczas kolejnych eskapad. Na palcach jednej ręki można policzyć tych, którzy próbują stawiać mu jako taki opór. Reszta zaś jest niezmiernie szczęśliwa, mogąc udzielić wszelkich informacji, kogo ominąć i co gdzie zepsuć, aby ich zakład pracy wesoło poszedł z dymem. Ja rozumiem, wredna dyktatura i te sprawy, ale w takim razie: jak ten kraik funkcjonował do tej pory?

Co do wrażeń audiowizualnych - gra, z racji konwersji z platformy Playstation, dysponuje jedynie grafiką 640 x 480. Postacie występujące w grze zostały stworzone w 3D, otoczenie zaś w 2D. Słowem - twór, który staje się ostatnio standardem. Muzyce, jako jednemu z niewielu elementów tej gry, nie można niczego zarzucić. Mimo wielu zmian wprowadzonych przez Revolution do tworzenia swoich gier, muzyka dalej jest wykonywana przez orkiestrę symfoniczną, znaną nam z serii Broken Sword.

Mamy tu więc kolejną próbę stworzenia magicznego dwa w jednym. Jeżeli lubisz tego typu twory, to ICB jest w sam raz dla ciebie. Mam jednak wrażenie, że gierka furory nie robi. Zatwardziali wielbicieli przygodówek czasami są trochę sprawni manualnie inaczej (bez obrazy, sam znam kilku takich) i nie lubią, kiedy mają coś zrobić w ciągu paru sekund, o wymianie ognia nie wspominając. Zaś zwolennicy fruujących organów i hektolitrow krwi na ekranie z wielu powodów (jedna broń, jeden stopień trudności, sposób przedstawienia rozgrywki itp.) mogą sobie tę produkcję odpuścić.

Ocena:

6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Revolution

Dystrybutor:

LEM tel.(022) 6428165

Internet:

http://www.revolution.co.uk

Wymagania:

P233, 32 MB, Win 9x/00, DirectX,

CDx4

Akcelerator:

niły można...

Plusy:

- fajna grafika
- niezła muzyka
- niezbyt skomplikowana akcja

Minusy:

- sprawiający kłopoty interfejs
- niezbyt skomplikowana akcja
- spore REALNE wymagania sprzętowe



Mamy tu w redakcji takiego jednego delikwenta, co to uwielbia wszystkie pojazdy mające cztery lub więcej kół. Muszą one jeszcze posiadać błyszczącą blachę, skórzaną tapicerkę i całe tabuny mechanicznych koni pod maską. Wtedy dopiero Pan Gem.ini jest szczęśliwy. Okazuje się, jednak, że całe to gadanie o silnikach i pięknej karoserii nie jest takie do końca poważne, bo od kilku tygodni ów maniak rzucił w kącie kierownicę, aby pomykać na nieco innych czterech kółkach. Sami pomyślcie, po co mu kierownica do kółek przyczepionych do kawałka pomalowanej deski? Do skateboardingu trzeba czegoś innego i Gem.ini znalazł to w sobie. Nie tylko on zresztą utonął w oceanie zabawy, jaką oferuje Tony Hawk's Pro Skater 2, gra, na którą czekaliśmy tak dawno.

charkę, skórzaną tapicerkę i całe tabuny mechanicznych koni pod maską. Wtedy dopiero Pan Gem.ini jest szczęśliwy. Okazuje się, jednak, że całe to gadanie o silnikach i pięknej karoserii nie jest takie do końca poważne, bo od kilku tygodni ów maniak rzucił w kącie kierownicę, aby pomykać na nieco innych czterech kółkach. Sami pomyślcie, po co mu kierownica do kółek przyczepionych do kawałka pomalowanej deski? Do skateboardingu trzeba czegoś innego i Gem.ini znalazł to w sobie. Nie tylko on zresztą utonął w oceanie zabawy, jaką oferuje Tony Hawk's Pro Skater 2, gra, na którą czekaliśmy tak dawno.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Cała historia zaczęła się już jakiś czas temu, ale skierowana była tylko do posiadaczy konsol do grania. To właśnie na PSX-a pojawiła się gra, która dla wielu graczy stała się stylem życia, a dla wszystkich prawie wspaniałą rozrywką. Mowa oczywiście o Tony Hawk's Pro Skater 1. Na szczęście dla nas, tworząc drugą część tej gry firma Activision zdecydowała na udostępnienie jej graczom posiadającym pecety. Kilka tygodni temu (może ze dwa miesiące) pojawiło się demo THPS2. Rzecz jasna w tempie błyskawicznym znalazło się ono na moim służbowym i prywatnym komputerze no i, tak jak mi przepowiadano, wciągnęło mnie niesamowicie. Nie wiem, czy do tej pory jakaś wersja demonstracyjna stała się przyczyną powstania tylu amatorskich stron, gdzie prowadzono by rankingi i dzielono się uwagami na temat gry. Nie wiem również, czy ktoś wcześniej wpadł na pomysł, aby korzystając tylko z wersji demo zorganizować wielki turniej, w którym główną nagrodą byłoby... 10 000 USD. Wielu rzeczy nie wiem, ale za to mam pewność, że świadczą one w jakimś stopniu o klasie gry.

Ale dość tych wstępów, przystąpmy do sedna sprawy. Po kilku intrach przedstawiających wszystkich związanych z pro-

dukcją gry przyszła pora na właściwy filmik. W pokoju zadudniło RATM, a ja przez kilka minut miałem okazję delektować się niezwykle dynamicznym i porównywalnym teledyskiem, złożonym z kawałków filmów przedstawiających przeróżne cuda wyczyniane na desce. W tym momencie, pomimo tego, że fanem deskorolki raczej nie jestem, miałem ochotę grać, a nie czekać. Długo to zresztą nie potrwało, bo - jak przystało na tak dynamiczny sport - w THPS2 nic nie dogrywa się zbyt długo.

Oczywiście pierwszym ekranem, na który trafiłem, był ten dotyczący wszelakich ustawień. Zbyt wiele tu do roboty nie ma, ale z dużą rozkoszą zwiększyłem głośność muzyki, a także rozdzielczość w samej grze. Dokonałem również niewielkiego przekonfigurowania urządzenia sterującego, którym notabene w przypadku tej gry

SKATEBOARDING

Forma rekreacji popularna szczególnie wśród młodzieży. Polega na jeździe na specjalnej desce z umocowanymi kółkami. Większość decków (desek) ma mniej więcej 81 centymetrów długości i 25 centymetrów szerokości. Pierwotnie wykonywano je z drewna, ale z czasem zaczęto używać aluminium, plastiku i włókien szklanych. Kółka wykonane są najczęściej z poliuretanu. Wyróżnia się dwa typy desek - sztywne i sprężyste.

Pierwsze deskorolki pojawiły się we wczesnych latach sześćdziesiątych w Kalifornii. Były odskocznia od surfingu i pozwalały na trenowanie nawet gdy ocean był bardzo spokojny. W połowie lat siedemdziesiątych deskorolki i jazda na nich zmieniły nieco formę dzięki wprowadzeniu szybszych i bardziej zwrotnych kółek poliuretanowych. Wtedy to moda na skateboarding (jazdę na desce) zaczęła powoli opanowywać świat. Powstały pierwsze skate parki, oferujące wiele pochyłych i zakrzywionych ramp do wykonywania akrobacji. Dzięki małym, przenośnym rampom możliwe było organizowanie zawodów w slalomie na desce. Wypadki, którym ulegali zawodnicy w czasie jazdy, wymusiły pojawienie się specjalnych kasków, ochraniaczy na kolana i łokcie oraz okularów. Do naszych czasów ten sport przeszedł długą drogę i pojawiło się wiele jego odmian.

(www.britannica.com)

jącej jazdy. Kolejny z dostępnych trybów gry, czyli Single Session, jest połączeniem Free Skate i trybu kariery. Właściwie jedyne, co różni go od całkowicie dowolnej jazdy, to ograniczona ilość czasu i normalny sposób punktowania. Tutaj każdy z graczy może jeszcze dokładniej przetrenować trasy przejazdu, aby uzyskać najwyższy wynik punktowy.

Niestety, obie wymienione do tej pory opcje mają jedną wadę: początkowo jest w nich dostępna jedna tylko trasa i wszyscy wymienieni wokół zawodnicy. Żeby pojeździć na kolejnych trasach, trzeba je zdobyć, a nie jest to sprawa prosta. W tym celu wybieramy tryb Career Mode i zaraz po tym podejmujemy pierwszą istotną decyzję dotyczącą zawodnika, którym będziemy kierować. Rzecz jasna, wybór ten trzeba podjąć przed każdą rozgrywką - w każdym z dostępnych trybów - ale w trybie kariery jest on o tyle istotny, że tylko tutaj możemy zawodnika rozwijać. Oprócz profesjonalistów, których krótkie charakterystyki widzicie dookoła, można również stworzyć w bardzo prosty sposób własnego skatera. Wystarczy rozdzielić kilka punktów między charak-

kilku cechom opisującym umiejętności poszczególnych skaterów oraz dzięki możliwości sprawdzenia trików, jakimi dysponują, możemy wybrać właśnie tego, który najbardziej nam odpowiada.

Kolejny krok to wizyta w skate shopie, gdzie początkowo nie ma właściwie nic do roboty. Z czasem jednak sytuacja ta ulega zmianie; oprócz dostępnej zawsze możliwości regulacji siły dokręcenia kółek (od której zależy zwrotność deski) możliwe jest również kupowanie nowych decków. Różnią się one między sobą malowaniem oraz oczywiście możliwościami. Sprawę uproszczono na tyle, że zakup nowej deski powoduje polepszenie statystyk niezależnie od tego, na którym z posiadanych decków będziemy jeździć.

Zanim wyjedziemy na "ulicę", warto się jeszcze przyjrzeć trikom, których używa nasz zawodnik. Służy do tego specjalny ekran, w którym wszystkie dostępne ewolucje podzielono na kilka kategorii, takich jak grind, kick itp. (od redakcji: na CD/Bonus2/Tips/ macie plik, w którym m.in. są opisane specjalne combosy dla każdej postaci). Tutaj oprócz przeglądnięcia trików i przypisanych im kombinacji klawiszy możemy również dokonać zakupu nowych ewolucji; niestety wymaga to posiadania dość sporej kasy, a o zdobycie tej trzeba się już trochę postarać.

I właśnie zarabianie kasy jest - można by rzec - głównym celem gry. Zaczyna się wszystko



od prościutkiego skate parku w hangarze, gdzie bez większych problemów można nauczyć się porządnego jeździć. Jednak pieniądze oraz kolejne parki nie przychodzą same, za samo jeżdżenie. Trzeba jeszcze wykonać kilka zadań. Te generalnie w każdym dostępnym etapie są mniej więcej takie same. Trzeba więc zdobyć odpowiednią liczbę punktów (trzy kategorie), skompletować napis SKATE, znaleźć ukrytą (albo trudno dostępną) kasę, pozbić jakieś gadzety czy wykonać konkretny trik. Początkowo wydaje się to proste, ale w rzeczywistości z poziomu na poziom wyzwania stają się coraz trudniejsze, a skompletowanie wszystkich zadań na danym poziomie zaczyna wydawać się niemożliwe. Co nie znaczy, że tak jest. Jednak dla chcącego nic trudnego, czasem trzeba jednak pomyśleć i nieco pokombinować, jak by tu dobrze wydać zarobione pieniądze. Dzięki nim właśnie możemy co jakiś czas podnosić statystyki naszego zawodnika i - co za tym idzie - poprawiać jego osiągi. Kilka dobrze rozdysponowanych punktów pozwoli nam wskoczyć we wcześniej niedostępne miejsca czy też wykonać



KRÓTKA DEFINICJA SKATEBOARDINGU

Skateboarding - jazda na deskorolce, dyscyplina sportowa polegająca na jeździe na desce z umocowanymi pod spodem 4 kółkami.

(encyklopedia.onet.pl)

Pozwól na stronę

www.skateboarding.com - największa bodaj na świecie witryna dotycząca jazdy na deskorolce w wielu jej aspektach. Znajdziecie tu również informacje o BMX-ach i rolkach.

<http://www.tumyeto.com/> - druga godna polecenia witryna angielskojęzyczna. Trochę ciężka w obsłudze, ale zawiera sporo interesujących informacji.

[deskorolka.pd.net](http://www.deskorolka.pd.net) - porządnie wykonana i całkiem interesująca polska strona o skatingu.

<http://www.activision.com/games/th2/index.asp> - oficjalna strona Tony Hawk's Pro Skater 2.

PROFESJONALIŚCI W GRZE

Tony Hawk

Jeśli zdarzy ci się go spotkać, zwróć uwagę na jego lydkę, a szczególnie gołonie. Zobaczysz, jak trzeba się poświęcić, żeby zostać najlepszym z profesjonalistów w historii tego sportu. Ton, urodzony w Południowej Kalifornii, jako pierwszy wykonał trik z obrotem o 900 stopni, a także stworzył ponad 50 własnych trików, których teraz uczą się skejci na całym świecie. Mało tego - zdobył również 12 tytułów mistrza świata. W tej chwili mieszka w Południowej Kalifornii z żoną i dwoma synami.



Bob Burnquist

Sześć lat temu Bob prosto z Brazylii trafił na podium, zwyciężając w pierwszych swoich zawodach. Dziś jest jednym z najbardziej oryginalnych skaterów, oszalał na całym świecie unikalnym stylem oraz niesamowitymi umiejętnościami. Oprócz wygrania pierwszych zawodów, jako pierwszy zawodnik wykonał eggplant revert, znany teraz jako "Burntwist".



Steve Caballero

Jeśli nie wiesz, kim jest Steve, to chyba nie miałeś żadnej styczności ze skateboardingiem od jakichś trzydziestu lat. Przez ten czas Steve zdążył osiągnąć mistrzostwo zarówno na rampie, jak i na ulicy oraz stworzyć Bones Brigade, grupę ludzi, którzy trochę w tym sporcie znaczą. Do tego zawodnika należy kilka rekordów, których nikt jeszcze nie pobili. Wśród nich znajduje się najwyższy skok na rampie oraz zjazd po poręczy nad 44 schodami. Caballero nadal jeździ na najwyższym poziomie i inspirować młode pokolenie skaterów.



Kareem Campbell

Wschodnie, zachodnie wybrzeże, nie ma różnicy. Kareem Campbell i jego styl rozpoznaje się zawsze i wszędzie. Urodzony w Nowym Jorku, a wychowany w Los Angeles, Kareem przełamał odwieczne bariery między East a



West Coast. W czasie, gdy nie jeździ, zajmuje się swoim synkiem. Rada od Kareema dla wszystkich skaterów: "Róbcie wszystko sami i robcie to uczciwie".

Rune Glifberg

Rune miał 11 lat, gdy do jego domu w Kopenhadze przyszedł kolega z deskorolką pod pachą. Dzięki tej właśnie desce Rune mieszka teraz w Huntington Beach w Kalifornii i tam też trenu-



je. Warunki ma do tego wspaniałe, szczególnie że potrafi jeździć po każdym właściwie terenie. Nikogo nie dziwi widok Rune'a trenującego np. w osuszonym basenie. On sam jednak przyznaje, że największą jego miłością są wielkie rampy.

Eric Koston

Jeśli nie możesz się zdecydować, którego zawodnika wybrać, pomyśl nad Erikiem. Jeździ jak każdy, a jednocześnie jak nikt inny. W jego wykonaniu każdy trik, od najprostszego po istniejące łamcze nóg, wygląda jak dziecinna zabawa. Niektórzy mylą jego błazeńskie zachowanie podczas zawodów, ale jest to tylko zmyłka, bo Eric ma na koncie kilka własnych trików i, rzecz jasna, osiągnięcia godne profesjonalisty.



Bucky Lasek

Wychowany w Baltimore na Wschodnim Wybrzeżu, Bucky Lasek trenuje teraz w Carlsbad w stanie Kalifornia. Charles Michael Lasek, bo tak brzmi jego pełne nazwisko, potrafi wzbicić się naprawdę wysoko i skacze nad half-pipe'ami i innymi skaterami jak nikt inny. Jego styl można generalnie podsumować jako bardzo zrównoważony. Bucky, jeśli akurat nie sprawdza wytrzymałości swoich zębów w Mission Valley Skate Park, przebywa ze swoją ukochaną żoną i córką.



Rodney Mullen

Pobudka, przysnąć, gołonie i błyskawiczny wypad z domu w celu obmyślenia nowych trików. Tak w skrócie wygląda każdy dzień Rodneya, ojca chrzestnego skatingu na ulicach. W ciągu dwudziestu lat swojej zawodowej kariery Mullen zdobył 35 tytułów mistrza świata w freestyle'u i stworzył oszalałą listę wymyślonych samemu trików. Kto z was nie zna takich jak kick flip, underflip, impossible, casper czy darkslide? Można by rzec, że to podstawa. Podstawa stworzona przez Rodneya.



Chad Muska

Prosto z oszalałymi Las Vegas i z najlepszych magazynów skateboardingowych przybywa Chad Muska. W wieku piętnastu lat przeprowadził się z rodzinnego LV do Kalifornii i bardzo szybko został jednym z najbardziej szanowanych zawodników wszech czasów. Jego własny, wypracowany w pocie czoła styl stał się pożywką dla wielu młodych zawodników, a Chad na tym nie poprzestaje. Aktywnie uczestniczy w promocji skateboardingu, tworzy muzykę jungle i hip-hop oraz oczywiście jeździ.



Andrew Reynolds



Mimo iż jest uznawany za profesjonalistę dopiero od trzech lat, Andrew daje sobie wspaniałą radę i zwraca na siebie uwagę wszystkich zainteresowanych skateboardingiem. Jeśli znajdziesz się przypadkiem w LA w Kalifornii i

zobaczysz kogoś skaczącego nad ogromnymi dziurami czy zeskakującego z wysokich schodów, po kim nie będzie widać żadnego wysiłku, będzie to Turtle Boy, czyli właśnie Reynolds. Pozdrów go, gdy będzie przelatywał.

Geoff Rowley

Jednoosobowa inwazja prosto ze starego kontynentu. Geoff urodził się w Liverpoolu (w Wielkiej Brytanii) i stamtąd zaatakował profesjonalnych skaterów. Obecnie mieszka w Kalifornii; jego dieta składa się z pokonywania kilometrów poręczy i setek schodów oraz oczywiście jedzenia warzyw. Jeśli ktoś wykonuje 360-flip down z trzynastu schodów, to musi to być Rowley.



Elissa Steamer

Pierwsza kobieta, której imię znalazło się na profesjonalnym deku. Od kiedy zaczęła jeździć, zdominowała wszystkie zawody dla kobiet i ostro dała się we znaki mężczyznom, którzy - wydawałoby się - rządzą w tym sporcie. Urodzona na Florydzie, a mieszkająca w LA Elissa zajmuje się pokonywaniem ulic i stereotypów. Mówią o niej, że jeździ tak jak ty chciałbyś móc.



Jamie Thomas

Pochodzący z Alabamy Jamie dawno już pokonał największe gapy i poręcze, jakie można sobie wyobrazić. Jeśli nie wierzysz na słowo, obejrzyjcie filmy "Welcome to Hell" albo "Misled Youth" - szybko się przekonacie. Jamie jest w tej chwili jedynym zawodnikiem, który pokonał słynny Leap of Faith i odszedł na własnych nogach.



grinda na jakiejś szczególnie długiej rurce. To z kolei prowadzi do zaliczenia kolejnych zadań, a zebranie odpowiedniej ilości gotówki odblokowuje kolejne trasy.

Osobnym przypadkiem są zdarzające się od czasu do czasu mistrzostwa rozgrywane w typowych skate parkach. Tu, dla odmiany, nie jest najbardziej istotna liczba zdobytych punktów, a tak zwane wrażenia artystyczne z przejazdu. Dlatego należy wykonywać różnicowane triki oraz unikać upadków. Po skończonym przejeździe trzech sędziów ocenia nasze wyczyny, a suma zdobytych punktów po trzech przejazdach decyduje, które miejsce zajęliśmy. Rzecz jasna, pierwsze trzy miejsca premiowane są odpowiednią nagrodą pieniężną, a stanięcie na najwyższym podium odblokowuje nam jedną z dodatkowych, ukrytych na początku tras.

Tak to mniej więcej wygląda; jeździmy, wydajemy pieniądze i dalej jeździmy, aż uda nam się zaliczyć wszystkie zadania na wszystkich dostępnych trasach. A wszystkie z nich kryją tyle tajemnic, że samo ich odkrycie wymaga od gracza naprawdę sporo czasu. Co ważne, przez cały okres "testowania" gry ani razu nie odniosłem wrażenia, że już mam dość, że już mnie to nudzi. Przeciwnie, bowiem zdarzyło mi się zarwać kilka nocy, żeby tylko zaliczyć kolejne zadanie...



Na tym oczywiście gra się nie kończy, wypadłoby bowiem zrobić to samo wszystkimi dostępnymi zawodnikami. Oczywiście nie zabraknie różnego rodzaju nagród w postaci odblokowywania kolejnych elementów gry... Samo już to daje zabawę na naprawdę długie dni i godziny. Szczególnie, że nad opracowaniem tras, po których będziemy się poruszać, pracowali prawdziwi profesjonalści.

Aby zbyt nie rozpisywać, napiszę tylko, że wszystkie miejsca, po których będziemy mieli możliwość jeździć, pełne są różnorodnych sprzętów, za pomocą których można wykonywać ewolucje. Oczywiście nie jesteśmy tu ograniczeni do typowych przyrządów; właściwie jedynym ograniczeniem jest nasza wyobraźnia. Najczęściej jeśli jakiś trik wydaje nam się możliwy do wykonania, trzeba jedynie trochę poćwiczyć... Warto przy tym powiedzieć, że opanowanie gry na poziomie pozwalającym naprawdę powalczyć wymaga nie tylko sporej ilości ćwiczeń, ale i posiadania dobrego joypada. Wprawdzie klawiatura pozwala na wykonanie wszystkich trików i ewolucji, ale powoduje błyskawiczne zmęczenie rąk i paków, co wcale nie należy do przyjemnych uczuć i wydatnie pogarsza nasz rozwój. Natomiast posiadając dobry joypad poszaleć...

Są jednak malkontenci, którym w końcu mogłoby się to wszystko znudzić. Takim graczom polecam jeszcze "wizytę" w dwóch opcjach, o których dotąd nie wspominałem. Pierwsza z nich to edytor skate parków, pozwalający nam - jak sama nazwa wskazuje - na zbudowanie parku z kilkudziesięciu dostępnych elementów. Obsługa tego modułu jest dziecinnie prosta, a efekty, jakie można uzyskać, naprawdę ciekawe, więc warto się zainteresować. Co ważne, pliki z własnymi produkcjami - podobnie jak pliki z powtórkami z przejazdów - są



Tak zresztą jest w całej grze - co już pewnie zdążyłem setki razy powiedzieć. Bawi tworzenie i rozwój zawodnika, bawi jazdą, bawi zaliczanie zadań, oglądanie powtórek z udanych przejazdów, bawi wszystkim. Coby było lepiej, zabawa owa ma naprawdę porządną zrealizowaną oprawę zarówno graficzną, jak i dźwiękową. O ile grafikę można określić w kilku krótkich słowach - jest szczegółowa, przyjemna dla oka i bardzo dobrze animowana - to dźwiękowi należałoby się kilka osobnych zdań. Pomijając dźwięki towarzyszące toczeniu się kółek, upadkom itp., największym atutem udźwiękowienia THPS2 jest muzyka. Idealnie towarzyszy poczynaniom zawodników, nie nudzi się i - co bardzo ważne - podkreśla tak, że aż ciężko usiedzieć. Jeśli nie wierzycie, zobaczcie sami w jednej z ramek, co też przygrywa w THPS2. Młodzio...

Jedyną wadą THPS2, którą mógłbym wymienić, a która nie ma wpływu na ocenę, jaką grze wystawiam, jest cena. Coś ponad 150 zł :(Jeśli jednak kogoś na to stać, szczerze polecam i wracam do gry. Optymistycznie! Nastraja mnie fakt, że takie gry pojawiają się w końcu na pececie, a trzeba wam wiedzieć, że to nie koniec; już niedługo zasiadziemy za kierownicą BMX-a...

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Activision
Dystrybutor:
LEM tel. (022) 6428165
Internet:
http://www.activision.com
Wymagania:
PI 233, 32 MB RAM, Windows 95
Akcelerator:
przynajmniej

Plusy:
• wciągająca
• wspaniała zabawa dla kolekcjonerów
• plansze dające dużą swobodę
• wspaniała muzyka
• prosta obsługa
• "skoro ja w to gram to coś znaczy" (c) Gemini 2000

Minusy:
• wysoka jak na polskie warunki cena

Ocena:
10

Demo na CD 10/2000

Cios w uszy

PAPA ROACH "Blood Brothers" (z albumu Infest) - www.paparoach.com
ANTHRAX & CHUCK D "Bring The Noise" (z albumu Attack of The Killer B's)
RAGE AGAINST THE MACHINE "Guerilla Radio" (z albumu The Battle of Los Angeles) - www.RATM.com
NAUGHTY BY NATURE "Pin The Tail On The Donkey" (z albumu Naughty By Nature) - www.tommyboy.com
BAD RELIGION "You" (z albumu No Control) - www.badreligion.com
POWERMAN 5000 "When Worlds Collide" (z albumu Tonight The Stars Revolt!) - www.powerman5000.com
MILLENCOLIN "No Cigar" (z albumu Pennybridge Pioneers) - www.millencolin.com
THE HIGH & MIGHTY FEATURING MOS DEF & MAD SKILLZ "B-Boy Document '99" (z albumu Home Field Advantage) - www.rawkus.com
DUB PISTOLS "Cyclone" (z albumu Point Blank)
LAGWAGON "May 16" (z albumu Let's Talk About Feelings) - www.lagwagon.com
STYLES OF BEYOND "Subculture"
CONSUMED "Heavy Metal Winner" (z albumu Breakfast At Pappa's)
FU MANCHU "Evil Eye" (z albumu The Action Is Go) - www.fu-manchu.com
ALLEY LIFE FEATURING BLACK PLANET "Out With The Old" (z albumu Alley Life)
SWINGIN' UTTERS "Five Lessons Learned" (z albumu Five Lessons Learned)
BORN ALLAH "City Star"

dość niewielkie, więc nie ma problemu z przesyłaniem ich za pomocą Internetu. Za pomocą sieci można oczywiście nie tylko przesyłać własne tworzywa, jak udało nam się stwierdzić z imię Gem.inim; Tony Hawk's Pro Skater 2 pozwala również na toczenie całkiem udanych pojedynków z użyciem kabla. Kilka dostępnych trybów powinno zadowolić większość graczy, a starcie z żywym przeciwnikiem daje naprawdę dużo satysfakcji.



Soldier

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Stój! To nie ten film. A więc zaczniemy od początku. Był sobie kiedyś taki głupiutki amerykański filmik sci-fi klasy C z Kurtem Russellem w roli głównej. "Dzieło" to było tak beznadziejne, że aż dziw bierze, jak taki Kurt Russell (bądź co bądź wziął udział w kilku niezłych filmach, jak np. "Tombstone") mógł zagrać w takim gniocie. Co gorsza, firma SouthPeak postanowiła przenieść owo dziecko X muzy na ekrany pocztowych blaszaków.

Ulver

Jeśli miałem jakąkolwiek nadzieję, że gra okaże się lepsza od filmu, to po pięciu minutach okazało się, iż przysłowie "Nadzieja matką głupich" sprawdza się w przypadku Soldiera stuprocentowo. Gra szumnie zapowiadana na hiciorski TPP okazuje się cienką strzelanką, do złudzenia przypominającą sławetnego Commanda z automatów. Pamiętacie jeszcze te zadymione mafe nory, gdzie spędzało się wiele godzin wydając całe kieszonkowe?

Soldier to taka typowa automatowa nawalanka w 3D z widokiem zza pleców bohatera. Wcielając się w rolę Todda (vel Russella) lub niejkiej Sandry pacyfikujesz wszystko, co napotkasz na drodze, nie martwiąc się przy tym o nic więcej. Twoje zadanie jest banalnie proste: byle do przodu i wyrznąć jak najwięcej wrogów. Co ciekawe, programiści postanowili tak bardzo nam uatrakcyjnić grę, że wpadli na archywal-

Bez względu jednak na to, jaką postać wybierzesz, do pokonania masz piętnaście poziomów. Sceneria, że tak to ujmę, przedstawia raczej tę pesymistyczną wizję przyszłości. Biegamy po jakiejś mocno zaśmieconej i zdewastowanej do granic możliwości planecie. Skojarzenia z Blade Runnerem czy Mad Maxem mile widziane. Na drodze bohatera o lepszą przyszłość stają żołdacy pierwszej i drugiej generacji, zmutowane zwierzęta i roboty. Nic, co by warto było wspominać w długie zimowe wieczory lub co śniłoby się po nocach. Dobrego słowa nie mogę napisać o ich AI. Pchają się pod lufę jak barany, a skoro już o tym mowa, to bronie Todda również nie należą do oryginalnych, bo trudno za takowe uznać karabin plazmowy, shotgun, rakiętnicę, miotacz płomieni czy granatnik. Podsumowując grywalność, Soldier oscyluje w rejonach nagrody dla największej kichy roku przyznawanej przez szacowne zgromadzenie pismaków CDA.

Porzucić możecie również nadzieję na to, że ta gra coś sobą reprezentuje pod względem wizualnym czy dźwiękowym - chociaż posiada najbardziej absurdalne wymagania sprzętowe, o jakich kiedykolwiek słyszałem. Otóż minimum podawane przez autorów to (ACHTUNG!): Pentium II 300, 64 MB RAM i dopalacz 3D! Natomiast zalecane to... P III 500 i 128 MB RAM. Czyste szaleństwo. Gdyby chociaż Soldier proponował jakąś wyjątkową grafikę... Ale produkt SouthPeak nie prezentuje nawet drugoligowego poziomu! Oceniając po wymaganiach, powinniśmy mieć do czynienia z grafiką bijącą na głowę QJIA czy Unreal Tournament. Tymczasem począwszy od tej, a skończywszy na postaciach, wszystko jest kwadratowe i beznadziejnie nierealistyczne.

A animacja Todda? Na Amidze widziałem płynniejszą! Włos się jeży, jak się patrzy na takie szkaradztwo i przelicza w głowie, ile to trzeba wydać na sprzęt, aby w to zagrać. Czy coś gorszego może nas spotkać w tej grze?

A i owszem, dźwiękowcy najwyraźniej postanowili nie wyłamywać się z szeregu i stworzyli jedną z najgorszych ścieżek dźwiękowych w historii komputeryzacji. Słuchanie odgłosów imitujących dość nieporadnie odgłosy filmów akcji jest koszmarem. Z tego też powodu proponuję wam wyłączyć głośniki.

Wicie, jakie to dziwne uczucie, zagrać w tak beznadziejną grę, jaką jest Soldier, po tygodniach spędzonych przy takich hiciorach, jak Rune, NHL 2001 itd? Ja właśnie tego doświadczyłem i powiadam wam, że czuję się podle. Radzę omijać produkt SouthPeak i zająć się czymś innym. Na przykład ubieraniem choinki lub kupowaniem świątecznych prezentów. I pomyśleć, że czasami z rozrzewnieniem wspominam automatowego Commanda...

Ocena:

2

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
SouthPeak Interactive
Dystrybutor:
SouthPeak Interactive
Internet:
<http://www.southpeak.com>

Wymagania:
P II 300, 64 MB RAM, Win95/98,
karta muzyczna

Akcelerator:
konieczny

Plusy:

• automałow
Commando w 3D
• nie musiał wcale w to grać

Minusy:

• absurdalne wymagania
sprzętowe
• cała reszta...

Rome: the Will of Caesar

Wicie, mamy co prawda wspaniałe tradycje w szkolnictwie (Frycz Modrzewski, Stanisław Konarski, Hugo Kołłątaj i inni), ale obecnie cała nasza klasa polityczna "cznia" naukę i edukację - choć od gość dawna wiadomo, że inwestycje w naukę są ogromnie opłacalne. Zrozumieli to Francuzi - firma Cryo, od wielu lat produkująca znakomite gry przygodowo-edukacyjne, jest dotowana przez francuskie Ministerstwo Szkolnictwa. Obecnie przyłącza się do niej firma Montparnasse Multimedia, która przedstawia nam grę ROME: the WILL OF CAESAR.

El General Magnifico

Gra prowadzi nas do starożytnego Rzymu w jednym z najciekawszych momentów jego historii. W rok po zabójstwie Cezara Imperium pogrążone jest w chaosie. Potężni gracze - Marek Antoniusz, Kleopatra (ta niby nie miała realnej siły, ale była matką Cezarioną, Juliuszowego synka), Oktawian (późniejszy cesarz August) i inni przyczaili się, nie bardzo wiedząc, co robić. Krótkie rządy Cezara udowodniły, że formuła Republiki już się przeżyła, potężne Imperium nie da się rządzić skłóconemu Senatowi, a wodzowie legionów, którzy mają do dyspozycji realną siłę, nie bardzo są skłonni do dawania posłuchu starym przykom. Sprawy toczą się niby normalnym torem, ale wyczuwa się napięcie... Władza leży na ulicy... i ktoś ją musi wziąć. Gdyby Cezar zostawił testament, sprawy mogłyby się jakoś ułożyć, ale niestety, testament wielkiego Juliusza gdzieś wcięto. W tym momencie przysiępujesz do działania.

Animujesz młodego dekurię wigilów (to była taka miejska straż), niedawno przybyłego do Rzymu Herculeś Prasinusa, który ma wyjaśnić zagadkę zabójstwa pewnego rzymskiego patrycjusza, niejakię Titiniusa. Sprawa pozornie jest prosta - winowajca zresztą został już odnaleziony. Jest nim żona zamordowanego, która (zdradzana przez małżonka) udzieliła mu pono w ten sposób rozwodu. Wszystko jednak szybko komplikuje się niczym węzeł gordyjski. Okazuje się na przykład, że zdradzana małżonka, owszem, posłała sługę do znanej trucicielki, Locusty, ale chodziło jej o napój miłosny, który miał wskrzesić dawne zapęły męża. W sprawę jednak wmieszała się pewna egipska piastunka - która na co dzień opiekuje się... synkiem Cezara i pracuje dla Kleopatry. Prowadzący śledztwo dekurię nieustannie zresztą "nadziewa się" na najwyższych rzymskich oficjeli - poznajemy więc starego lisa, Cicerona, Oktawiana i kilku innych VIP-ów oraz (oczywiście) ich małżonki. Wszyscy się znają, wszyscy ukrywają jakieś sekrety, każdy kiedyś z każdym niemal sypiał (przypominam, że i sam Cezar od czasu do czasu, nie gardząc prawdziwie męską przyjaźnią, brał sobie do łóża jakiegoś dziarskiego legionistę... serio!). Prowadzący śledztwo Hercules ma - w miarę upływu czasu - coraz trudniejsze zadanie.

Prowadzący śledztwo podoficer będzie odwiedzał świątynie, więzienia, ogrody, place... wy zaś będziecie mieli wrażenie, że oglądacie coś niemal... współczesnego. Starożytny Rzym pod względem zdobyczy cywilizacyjnych znacznie wyprzedził wieki późniejsze - w stolicy Imperium można było znaleźć najbardziej wyszukane rozrywki, zaspokoic najrozmaitsze gusta... a dla mających gotówkę gości w odpowiednich miejscach wymyślano całkiem nowe zbroczenia. Tego co prawda akurat w grze nie

zobaczycie, ale uwierzcie mi na słowo, że niektórzy rzymscy patrycjusze mogliby naszych zblazowanych japiszonów nauczyć bardzo wielu ciekawych rzeczy.

Gra - jako się rzekło - należy do gier edukacyjnych - masz więc opcję pozwalającą ci na wszechstronne poznanie danej epoki. Rzecz opracowali najlepsi francuscy historycy (więc pod względem merytorycznym jest bez zarzutu) i graficy (więc też do niczego prawie się nie można przyczepić). Nie jest to bez znaczenia w dobie, kiedy hollywoodzcy historycy każą Markowi Antoniuszowi trzymać w dłoni książkę o dość współczesnym kształcie (film "Juliusz Cezar") albo ubierają Herculeśa w skórzane spodnie i każą mu biegać wśród nowozelandzkich sosen kauri. Wiedza historyczna prezentowana w grze jest wiedzą rzetelną - choć jej interpretacja jest już nieco dowolna. Sam diabeł nie dojdzie dzisiaj, czy Marek Antoniusz wiedział o spisku na życie Cezara i czy nie zgrzeszył zaniechaniem (w końcu niewiele brakło, by poza Kleopatą odziedziczył resztę Cesarstwa). Nie wiemy też, co obudziło ambicję Oktawiana, jakie pobudki kierowały Ciceronem... i tak dalej. Ale oczywiście spekulacje autorów gry są mocno podbudowane dokumentami.

Z tym wszystkim gra ma jedną poważną i jedną mniej poważną wadę. Ta poważniejsza to jej stosunkowo niewielka dynamiczność. W pierwszej fazie gry nasz bohater w zasadzie spaceruje po Rzymie i zbiera informacje. Owszem, ważne, ciekawe, ale jest to dość nudne. Potem sytuacja się zmienia... ale nie za bardzo. Przydługawe dialogi są pouczające historycznie, ale mogą gracza szybko znudzić.

Drugą z wad gry są jej dość wysokie wymagania techniczne. Grałem na PII366 MHz i miałem do dyspozycji RIVę TNT2 oraz pamięć RAM o wielkości 128 MB... i nie byłem zbudowany sprawnością programu. Bohater w wielu miejscach jakby się zacinał... a kiedy wskazywałem mu kierunek marszu, długo (2-3 sekundy) rozmyślał, czy wykonać polecenie. Nie jest to rzecz, która dobrze wroży graczom polskim, często posiadającym sprzęt mniej doskonały.

Poza tymi dwiema wadami gra w zasadzie nie ma żadnych usterek. Program automatycznie też zapisuje główne przesłanki, jakie zdobywamy podczas gry. Wszystko to połączone z niezłą grafiką i muzyką sprawia, że oceniam grę na całkiem przyzwoite 6 punktów.

Ocena:

6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Montparnasse Multimedia
Dystrybutor:
Montparnasse Multimedia
Internet:
<http://www.alcanciel.com>

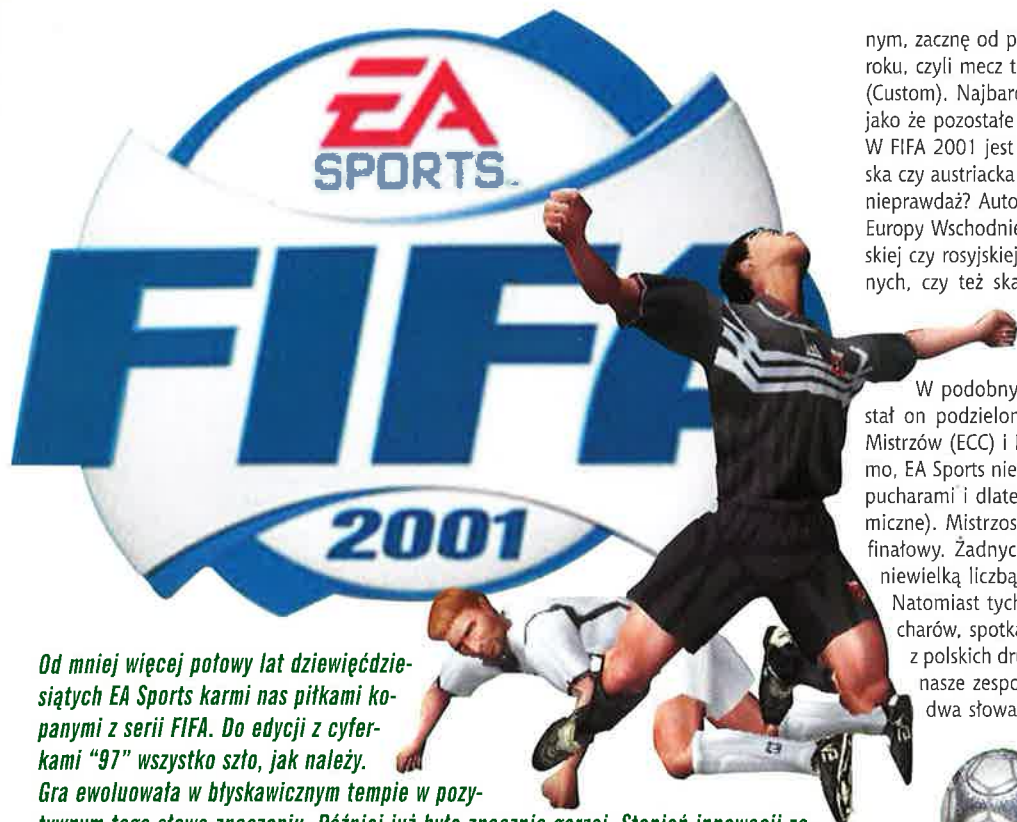
Wymagania:
P266, 32 MB, Win9x/00
Akcelerator:
konieczny

Plusy:

• ciekawe ujęcie tematu
• elektona grafika
• wysokie wartości edukacyjne

Minusy:

• dość wysokie wymagania sprzętowe
• pewna monotonia akcji



Od mniej więcej połowy lat dziewięćdziesiątych EA Sports karmi nas piłkami kopanymi z serii FIFA. Do edycji z cyferkami "97" wszystko szło, jak należy. Gra ewoluowała w błyskawicznym tempie w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Później już było znacznie gorzej. Stopień innowacji został gwałtownie zatrzymany, grywalność widocznie spadła i poza nielicznymi wyjątkami (np. World Cup) kolejne części były coraz nudniejsze. Kłopot w tym, że nikt się nie kwapił, aby zdezonizować królewską serię EA Sports i co roku wszyscy uznawali FIFA za najlepszy tytuł na rynku.

Bambino de Bodom

Każdej jesieni otrzymuję pudełeczko z logiem EA Sports oraz napisem FIFA i podczas instalacji zastanawiam się, czy tym razem FIFA dokopie mi jak za moich młodościowych lat (chyba do końca życia nie zapomnę chwili, gdy pierwszy raz ujrzałem FIFA 96), czy może po raz wtóry się rozczaruję? Jako że w ostatnich latach zawsze byłem mniej lub bardziej zawiedziony, w tym roku postanowiłem, iż jeśli FIFA 2001 NADAL nie będzie niczym szokować, to nie będę miał dla niej litości. Wszak ileż czasu można tolerować minimalistów? Gracze płacą za FIFA sporą gotówkę, a EA Sports co roku wypuszcza gnioła z uaktualizowanymi składami i tryumfalnie obwieszcza swoje panowanie na rynku symulacji piłek kopanych.



Smutne, lecz prawdziwe. Mimo to podchodziłem do FIFA 2001 z dużymi nadziejami. W tym roku ukazało się przecież niezłe Euro 2000, a miesiąc temu giercowałem ze znakomitą Premier League Stars 2001, które pochodziło również ze stajni EA Sports. Otworzyłem pudełko, zainstalowałem i...

nym, zaczęć od początku. Opcje rozgrywki w zasadzie takie same jak co roku, czyli mecz towarzyski, sezon, turniej, trening i rozgrywki dowolne (Custom). Najbardziej przypadł mi do gustu ten ostatni rodzaj zabawy, jako że pozostałe mają kilka minusów. Weźmy chociażby sezon ligowy. W FIFA 2001 jest aż siedemnaście lig, w tym tak egzotyczne jak koreańska czy austriacka lub izraelska, lecz brakuje polskiej! To chyba irytujące, nieprawdaż? Autorzy FIFA mają najwyraźniej jakieś uprzedzenie do lig z Europy Wschodniej i Centralnej, jako że nie znajdziecie również ligi czeskiej czy rosyjskiej, a wydają mi się one mocniejsze od wyżej wymienionych, czy też skandynawskich. Takim podejściem zniechęcają graczy. Jestem pewien, że gdyby w FIFA 2001 była liga polska, to sięgnęłoby po tę grę więcej fanów.

W podobnym tonie można się czepić turnieju (Tournament). Został on podzielony na Mistrzostwa Świata (World Cup), pseudo Ligę Mistrzów (ECC) i Puchar UEFA (EFA). Napiszę pseudo, bo, jak wiadomo, EA Sports nie ma prawa do nazewnictwa związanego z europejskimi pucharami i dlatego nazwy tych rozgrywek są takie jakie są (czytaj komiczne). Mistrzostwa Świata, co zaskakujące, obejmują jedynie turnieje finałowe. Żadnych eliminacji! Jest to prawdopodobnie spowodowane niewielką liczbą zespołów narodowych dostępnych w grze, a szkoda. Natomiast tych z was, którzy zdecydowali się zagrać w którymś z pucharów, spotka przykra niespodzianka w postaci braku jakiegokolwiek z polskich drużyn! To już skandal, bowiem w poprzedniej części były nasze zespoły. Skoro jeszcze jestem w patriotycznym nastroju, to dwa słowa o składzie reprezentacji. Skład jest w miarę aktualny, chociaż brakuje Juskowiaka, ale niech ktoś mi powie, kim jest tajemniczy Hilario??? Brat kucharza reprezy czy wujek masażysty?

Błędy i niedopracowanie w poszczególnych rodzajach rozgrywki to jednak tylko czubek góry lodowej składającej się z minusów FIFA 2001. Nie sposób nie doczepić się do grywalności. Pamiętacie, jak zachwycałem się Premier League Stars 2001? Byłem nią oczarowany niemożliwie (i nadal jestem, bo cały czas giercę), grywalność tej gry powaliła mnie na kolana. A jaka jest FIFA 2001? Jednym słowem monotonna. Tu nie ma miejsca na entuzjazm, jaki miał miejsce w Premier League Stars 2001; tam strzelało się cudowne bramki po pięknych, zapierających dech w piersi (u przedstawicieli płci pięknej w piersiach) akcjach, a w FIFA 2001 jesteśmy świadkami beznadziejnie statycznej gry. Akcje, co by nie powiedzieć, ślimaczą się, każdy piłkarz kurczowo trzyma się swojej pozycji, wywołując tym samym brak spontaniczności, polotu czy, jak kto woli, radości w grze kopaczy. Ktoś powie, że FIFA 2001 to symulacja, czyli jeśli zawodnicy wykonują powierzone im zadania taktyczne, to gra jest w porządku. Tyle że parę ładnych lat temu ówczesny selekcjoner naszej reprezentacji po remisie z bodajże Malcią powiedział: "Wynik 0:0 jest odzwierciedleniem znakomitej gry obronnej obu zespołów". Ta wypowiedź ma wiele wspólnego z FIFA 2001. O ile w PLS 2001 cała zabawa polegała na strzelaniu bramek, to w przypadku FIFA 2001 główną rolę odgrywa obrona. Mecze jak żywo przypominają nasze starcia z Walią czy Islandią. Jałowa gra pozycyjna, bicie głową w mur obrońców i akcje typu: "a nóż się uda dostawić nogę lub głowę". Nie wiem jak wy, ale ja ko-



cham w tym sporcie możliwość zdobywania bramek (na tym to chyba polega?) i nie bawi mnie zupełnie nudne budowanie akcji trwające przez kilka minut. Tyle bowiem czasu zaj-

muje rozmontowanie kilkunastoma lub kilkudziesięcioma podaniami obrony.

Owszem, jest jedno, co mi się w tym wszystkim podoba. Można wreszcie naprawdę mocno przyłożyć z dystansu, ale to przecież nie zmienia sumarycznego obrazu gry. Muszę się także przyczepić do schematyczności większości akcji i padających bramek. Po kilku meczach nie ma proble-



Uczeń przerósł mistrza. Po kilku latach bezapelacyjnej hegemonii FIFA została pokonana własną bronią. Edycja 2001 jest bowiem wyraźnie słabsza od drugiej gry ze stajni EA Sports - Premier League Stars 2001. Grafika co prawda zachwyca, ale już grywalność oraz tryby rozgrywki stoją na słabym poziomie.

mimo to jest to nadal najłatwiejszy sposób na zdobycie bramki. Innym ciekawym schematem jest strzał głową sprzed pola karnego i przedłużenie lotu piłki również głową. Bramkarz nie ma szans na obronę. Takie schematiki można mnożyć w nieskończoność. Zastanawiam mnie również, dlaczego sędziowie gwizdzą z opóźnieniem? Ewidentny faul, a pan w czerni gwizdza po jakiś dwóch, trzech sekundach. Czyżbyśmy mieli do czynienia z prawem korzyści? Aha... na plus rozgrywki należy zapisać wskaźnik siły strzału, ale to już było w NHL i kilku innych piłkach, więc to żadna rewelacja.

Co prawda grywalność nie stoi na najwyższym poziomie, ale grafika jest za to przedniej marki. Poprawiono ją dość istotnie w porównaniu do Euro 2000 czy FIFA 2000. Największe wrażenie zrobiły na mnie warunki pogodowe. Z tak realistycznie padającym deszczem i śniegiem to chyba jeszcze nie mieliśmy do czynienia w żadnej sportówce. Dodano także sporo grafiki poza samą murawą. Przy linii bocznej biegają sędziowie boczni, pojawili się przy liniach także trenerzy i boksy etc. Bez wątpienia ładniej wyglądają sami piłkarze. Zwłaszcza ci, o których można powiedzieć, że są charakterystyczni. Łatwo jest rozróżnić biegającego po murawie Batigolę czy Beckhama. Sylwetki, włosy, zarost, niekon-

Team management					
Poland			Starting line-up		
Player	Pos.	Height	Weight	Age	Value
1 Jerzy Dudek	GK	Start	31		
4 Tomasz Włodarczyk	CB	Start	33		
18 Marcin Żewłakow	CB	Start	25		
5 Jacek Zieliński	CB	Start	35		
8 Tomasz Iwan	KW	Start	35		
25 R. Kozłowski	KM	Start	35		
7 Piotr Świerczewski	LM	Start	39		
2 Tomasz Kłos	LM	Start	33		
10 Radosław Gilewicz	RF	Start	40		
20 F. Olsendeb	CF	Start	38		
9 P. Krzyżowski	LF	Start	34		
FIT	SPD	SHT	PSS	STR	HDR
5	4	4	4	4	5

wencjonalne zwody, szybkość... to właśnie wyróżnia owych najsławniejszych spośród kopaczy. Poziom mistrzowski prezentujący animacje postaci. Wszystko począwszy od przyjęcia piłki aż po wślizgi wygląda fantastycznie, ale czy może być inaczej, skoro jako modele motion capture posłużyły takie gwiazdy jak Gaizka Mendieta, Edgar Davids czy Thierry Henry. To nie jest tylko chwyt reklamowy, ci faceci nie

żalowali zdrowia, aby potem graficy EA Sports mogli wklepać ich ruchy do kompa. Efekt końcowy jest naprawdę piorunujący. Znacznie gorzej jest z muzyką i komentarzem. Równie żenującego podkładu muzycznego dawno nie słyszałem, to, co atakuje nasze uszy, jest zwyczajnie koszmarnie. Chaos, tak bym to określił, bo nie znajduję w tym ni krzty melodii. Co się zaś tyczy komentarza, to nie będę powtarzał się po raz tysięczny! Mam serdecznie

dosyć słuchania flegmatycznych wywodów Johna Motsona, który komentuje w stylu "niegroźna sytuacja... gol!" (to autentyczny tekst jednego z naszych komentatorów podczas MŚ w 1998). Naprawdę nie miałbym nic do gościa, gdyby wklepał w komentarz więcej uczucia. A

tymczasem ten facet komentuje spotkania, jakby to był pojedynek szachowy lub Wszechstronny Konkurs Konia Wierchowego. Pewnym wynagrodzeniem są za to lepsze odgłosy docierające z trybun. Doping jest głośniejszy i bardziej urozmaicony.

Footballkhusus - tak chyba należy podsumować kolejną odstępną sztandarową produkcję EA Sports. Faktem jest, że FIFA 2001 graficznie przerasta Premier League Stars 2001, ale gdzie jej do grywalności tej drugiej! Zawsze powtarzałem, że liczy się grywalność, a nie superbajerancka grafika, dlatego nie mam wątpliwości, która z tych dwóch gier zasługuje na miano króla komputerowej piłki kopanej. Rządzą wam też odłożymy sentymenty na bok i wybrac Premier League Stars 2001. Chyba że lubicie odsmażaną jajecznicę?

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

EA Sports

Dystrybutor:

Ita Group, tel. (022) 6422766

Internet:

http://www.easports.com

Wymagania:

P 233, 32 RAM, WIN 95/98/2000,

4xCD, karta muzyczna

Akcelerator:

zalecany

Plusy:

- poprawiona grafika i animacja
- uaktualnione składy

Minusy:

- brak polskiej ligi
- muzyka
- spóźniony sędzia
- komentarz!!!
- gdzie jest grywalność?
- nadmiar reklam
- schematyczne bramki
- i kilka innych denerwujących drobiazgów

Ocena:

7

Demon na CD 01/01



Pan Olimpu

W złotym wieku niepodzielnym władcą Olimpu był Kronos. W tym czasie powstał też ludzki, którzy, mimo że śmiertelni, nie znali wówczas trosk ni bólu, a umierali bez strachu. Kronos potykał swe dzieci, posłuszny przepowiedni, która mówiła, że jego potomek strąci go w otchłań Tartaru, tak samo jako on uczynił ze swym rodzicem. Paszczy Kronosa uniknął jednak Zeus, który pokonał w straszliwej bitwie swego ojca. Nastąpił wiek srebrny.

Inkwizитор

W tym czasie ludzie zapragnęli władzy i siły bogów, poczuł się im równi. Zeus w strasznym gniewie zniszczył całe ich plemię. Nastąpił wiek spiżowy i na Ziemi pojawili się nowi ludzie stworzeni przez bogów Olimpu. Ludzie żyli między nimi i mieli im wiernie służyć. Jednak każde z plemion czciło innego boga - w końcu poczęły one walczyć między sobą. Zalały krwią całą ziemię i doszczętnie wyniszczyły się w bratobójczych wojnach. Zastępy umarłych zeszyły do mrocznej, podziemnej krainy, gdzie snuć się będą po kraniec czasu. Stali się poddanyimi boga umarłych - Hadesa.

Opustoszała, martwa ziemia ponownie zapelniała rodzaj ludzki, który i tym razem wyszedł z rąk Zeusa. Byli silni i piękni. Zaczął się wiek herosów i bohaterów. Byli to wielcy wojownicy, którzy mogli przenosić góry,

Zeus: Pan Olimpu na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zajrzeć za zasłone minionych wieków. A przy okazji zmusi do myślenia i działania. Jeśli Faraon przypadł ci do gustu - to masz dziś dobry dzień!

a głowami niemal sięgali chmur. Walczyli z potworami i toczyli strasliwe pojedynki między sobą. Byli tak potężni, że Zeus począł się ich obawiać. Chwała herosów nie trwała długo. Zeus zesłał na ziemię wichury i deszcz tak wielki, że zatopił wszystkie lądy. Jedyne nie sam szczyt Olimpu i Parnasu wystawał z kipieli. Żywiół zalał przez siedem dni, a gdy wody opadły, nic już nie było takie samo. Wyłoniły się nowe lądy i kontynenty, świat po raz kolejny opustoszał.

Bogowie wynieśli się ze świata, który zaludnił kolejny szczepek ludzi stworzony przez Zeusa. Nastąpił wiek żelaza, który trawa po dziś dzień...

Impression, któremu zawdzięczamy już takie tytuły, jak Cezar, Faraon i Kleopatra, postanowił nas uszczęśliwić kolejną grą opartą na tym samym schemacie. Zeus: Pan Olimpu to najnowsza pozycja, której dystrybutorem w Polsce będzie PLAY IT. Jeżeli miałeś styczność w wymienionych wcześniej tytułach, nie będziesz miał żadnego problemu z obsługą gry.

Budowanie miasta, administracja, zarządzanie, handel, kultura pozostały praktycznie niezmienione. Pewne drobne zmiany, które uważni gracze na pewno zauważą, również nie wnoszą wiele nowego. Mieszkańcy są nieco mniej wymagający, co oznacza, że ich domy unowocześniają się szybciej. Należy też wymienić nieco poszerzony dział kultury (teatr, filozofię, naukę lub sport wybieramy ze specjalnej zakładki). Menu gry sprawia trochę trudności, szczególnie jeżeli chodzi o tworzenie oddziałów hoplitów i kierowanie nimi. Oczywiście nie zabraknie problemów zupełnie innej natury. Katastrofy naturalne, które gnębiły nas w poprzednich grach, zostały zastąpione

ne przez nowe, adekwatne do czasu i miejsca, w którym się znajdujemy. Zamiast wylewu Nilu gracza prześladować więc plagi i zarazy. Oprócz gniewnych bogów, którym będzie trzeba stawiać świątynie (wymaga to specjalnych rzemieślników, surowców i materiałów), na ziemi pojawia się herosi i monstra. Te ostatnie są równie groźne jak bogowie czy wrogie armie. Potrafią zrównać z ziemią całe miasto i nawet system fortyfikacji i murów obronnych nie może ich powstrzymać (na dłuższą chwilę). Aby się z nimi uporać, będzie więc trzeba pozyskać herosa, bowiem tylko on potrafi się rozprawić z takim niebezpieczeństwem. Znacznie poszerza to możliwości gry, a jednocześnie sprawia, że... jest ona trudniejsza. Nie dość, że budowa i utrzymanie miasta we względnej równowadze to zadania niezwykle trudne, dochodzą jeszcze nowe problemy.

Oczywiście dla sprawnego stratega jest to wymarzone pole do popisu, a piętrzące się problemy działają niczym płachta na byka. Jeżeli jednak nie jesteś zbyt dobry w grach strategicznych, na pewno będziesz miał spore problemy z ukończeniem scenariusza (mimo stopniowania trudności). Cele w misjach wydają się stosunkowo proste, jednak ich osiągnięcie to już zupełnie inna sprawa. Na początek jest banalny. Masz osiągnąć określony poziom populacji, zgromadzić w spichlerzach odpowiednią ilość żywności itd. Musisz jednak wykonać też kilka zadań pośrednich. Brak gotówki na fortyfikacje sprawia, że sąsiedzi najeżdżają twoje miasto. Musisz wyszkolić wojsko, które nie powstanie bez zbrojowni. Potrzebujesz więc brązu, który z kolei możesz zdobyć jedynie w drodze handlu. Możesz go kupić, ale zarnowski handlarz zgadza się tylko na wymianę - potrzebuje marmuru. Tego z kolei nie zdobędziesz, o ile nie uporasz się z potworem, który grasuje w pobliżu złóż. Potwora pokona tylko bohater, który wymaga wybudowania swojej siedziby, wina, wygrania igrzysk przez twoje miasto itd., itd. Na to wszystko potrzeba gotówki, więc podwyższasz podatki. Mieszkańcy są niezadowoleni i opuszczają miasto. Szerzy się głód, a za nim plagi. Tracisz popularność. Wyludnione miasto nie przynosi zysków. Nie ma komu uprawiać pól. Osłabione miasto zostaje zaatakowane przez sąsiadów. Nie masz pieniędzy na kontyngencję. The End.

Naturalnie jest to maksymalnie pesymistyczna wersja; jednak podobne scenariusze naprawdę czekają na rozegranie. Mieszkańcy miasta są bardzo nerwowi i aby zapewnić sobie ich przychylność, a co za tym idzie, zwiększoną migrację do miasta, będziesz musiał wybudować im całą masę atrakcji, organizować igrzyska, dbać o estetykę miasta. Wysoka higiena, która zapobiegne plagom i chorobom, to również spore nakłady finansowe. Straż obywatelska, posterunki wojska zapewnią spokój w mieście, jednak to kolejne budowle, które wymagają obsadzenia przez ludzi. Tych ciągle w mieście za mało, a mała populacja to niemożność zatrudnienia ludzi w warsztatach, plantacjach itd. Koło, a raczej koła, ciągle się zamykają.

Zeus

Dzeus (mitologia grecka), najwyższy bóg grecki, wywodzący się od indoeuropejskiego bóstwa o imieniu Dyaus Pitar, ojciec bogów i ludzi, bóg wszelkich zjawisk atmosferycznych. Pierwotnie opiekun rodziny, stojący na straży ogniska domowego i domu. Stróż praw gości i szukających azylu (Zeus Ksenios). Z czasem stał się patronem królów i państwa. Gwarantował (według Herodota) wolność polityczną i sprawiedliwość (poręczył przysięgi i umów między ludźmi oraz między narodami).

Syn Kronosa i Rei, brat Posejda, Hadesa, Hestii, Demeter i Hery (także jej mąż). Wychowany w tajemnicy przed ojcem, który potykał swoje potomstwo, na górze Ida (lub Dikte) na Krecie pod opieką kozy Amaltei i kuretów. Pokonał ojca i tytanów, następnie gigantów i Tyfona. Podzielił się z braćmi władzą nad światem (zachowując zwierzchnictwo nad nimi). Siedzibą Zeusa została góra Olimp. Posiadał liczne potomstwo (m.in. Atena, Apollo, Artemida, Mojry, Charyty, Muzy, Ares, Dionizos, Herakles, Persefona, Afrodyta i Hefajstos) ze związków z boginią, nimfami i ziemiankami.

W czasach hellenistycznych (323-30 p.n.e.) wszystkie główne bóstwa niegreckie identyfikowano z Zeusem. Do mitów dotyczących Zeusa nawiązuje literatura i sztuka zarówno starożytna, jak i nowożytna. Najstarszym starożytnym wyobrażeniem Zeusa był posąg Zeusa Olimpijskiego. Do najważniejszych miejsc kultu Zeusa należały Dodona i Olimpia. Jego atrybutem był piorun, świętym drzewem - dąb, świętym zwierzęciem - orzeł. W starożytnym Rzymie został utożsamiony z Jowiszem.



Ukończenie misji to prawdziwe zwycięstwo, którego smak długo czuć w ustach. Być może to jest największą zaletą Zeusa: Pana Olimpu. Wysrubowany poziom trudności zmusza do przemyślenia każdego ruchu. Nie zawsze jest to łatwe, bowiem kolorowa grafika i tętniące życiem miasto przykuwają wzrok i dekoncentrują. Poziom graficzny gry nie odbiega od jej poprzedników. Budynki przedstawione są bardzo szczegółowo, a gracz ma



naprawdę spore możliwości, jeżeli chodzi o budowę różnorodnych obiektów i atrakcji. Ponownie irytowało mnie trochę przenikanie się postaci mieszkańców miasta, spieszących do swoich spraw, taka jest jednak konwencja graficzna gry. Szkoda natomiast, że mapa miasta została umieszczona w zakładce, a nie na stałe w jakimś punkcie ekranu. Metropolie są bardzo rozległe, czas cenny, a znalezienie żadanego miejsca lub budowli trwa częstokroć niezwykle długo.

Równie dobre wrażenie robi tło muzyczne Zeusa. Przykro jednak, że nie towarzyszy nam jako tło zabawy przez cały czas rozgrywki. Również dźwięki, które słychać, gdy odwiedzamy określony warsztat czy dom, są nieźle dobrane.

Trudno jest zarzucić Zeusowi jakieś poważne wady czy niedociągnięcia. Jedyną rzeczą, która może zniechęcać potencjalnego kupca, to pewna wtórność, czyli bardzo duże podobieństwo Zeusa do wcześniejszych gier ekonomiczno-strategicznych Impressions. Oczywiście zmieniło się tło historyczne (czy raczej mitologiczne), wygląd budowli itd., jednak mimo to schemat pozostał ten sam, a gra nie wnosi prawie nic nowego. Z drugiej zaś strony argument ten można zastosować do większości gier z gatunku. Być może zatem odbiorcy Cezara czy Faraona zapragną mieć kolejną grę z serii.

W każdym razie Zeus: Pan Olimpu na pewno nie pozostawia gracza obojętnym. Raczej roztacza nad nim baśniowy czar i pozwala zajrzeć za zasłone minionych wieków. Świat starożytny, a przede wszystkim mitologiczny herosi, ponownie ożyli. Powinieneś to zobaczyć :-).

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Impressions

Dystrybutor:

Sierra/PLAY IT

http://zeus.impressionsgames.com

Wymagania:

Pentium 166, 32 MB RAM, Win95,

98, 2000

Akcelerator:

Nie trzeba

Plusy:

- fajna atmosfera
- miły grecki jako misje
- grafika
- muzyka

Minusy:

- wysrubowany poziom trudności
- nieco niewygodny interfejs
- trochę za mało muzy

Ocena:

8

Demo na CD 01/2001

Pac-Man

Adventures in Time



Frogger, Galaga, Pong, Brekout, Centipede i inne tytuły, których świetność przypadła na dwie ubiegłe dekady, ponownie wkracają na ring. W show-biznesie muzycznym najlepszą receptą na sukces jest odgrzanie starych kotletów (czytaj: hitów, np. ABBA) - podobnie przemysł gier komputerowych odkrył żyłą złota w klasycznych, częstokroć niemal zapomnianych gierkach. Tym razem to Hasbro postanowiło nabić sobie kabzę, publikując remake jednego z największych hitów lat 80 - Pac-Mana.

Czarny Iwan

Informacja nie jest pełna. Należy dodać, że developerami gry są dwie inne, skądinąd dobrze znane firmy: Mind Eye Productions & Creative Asylum Limited. Zanim zajmemy się wiviększą zreinkarnowanego Pac-Mana, tyk historii na rozgrzewkę...

Pod koniec 1980 roku pojawia się Pac-Man, twór spłodzony w Namco - japońskiej grupie programistów z otwartymi głowami. Pac-Man był rewelacyjny. Szybki jak błyskawica, ładny i szalenie wciągający. Nawet teraz nad gierką można spędzić wiele godzin. Jest to fenomen porównywalny jedynie do innych wielkich klasyków, ot choćby nieśmiertelnego Tetrisa

czy Snake'a (gierę te trafiły obecnie do telefonów komórkowych). De Man, czyli śmieszna buźka, która pożerała żółte kropki, dopiero z czasem zyskała osobowość. Oryginalnie była to... pizza, która zamiast być zjadana, sama połykała wszystko dookoła. Twórcy postanowili dać szansę biednej pizzy, która każdego dnia ginie miażdżona milionami zębów na całym świecie. Jeżeli przyjrzy się pierwotnej postaci De Mana, przekonacie się sami, że to po prostu okrągła Margherita bez jednego kawałka. Inna ciekawostka dotyczy samej nazwy gry. Wywodzi się ona mianowicie od japońskiego określenia "paku-paku", co oznacza czynność jedzenia (niam-niam?).

Niesamowita popularność Pac-Mana sprawiła, że bardzo szybko pojawiły się kolejne gry oparte na tym samym pomysle. Feministki dostały swoją Mrs Pac-Man, czyli Panią Pac-Man - żeńską odmianę naszego bohatera. Niby grzyby po deszczu wyrosło wiele innych tytułów: Pac-Man Plus, Super Pac-Man, Pac-Mania, Baby Pac-Man, Professor Pac-Man.

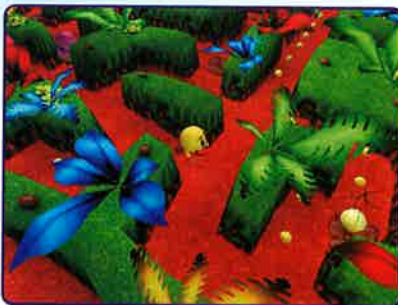
De Man stał się sławny, każdy chciał go znać, wielu marzyło o autografie. O skali jego popularności świadczy choćby fakt, że trafił na okładkę Time'a. Własna limuzyna, forsa, kasyna i bal aż do białego rana - takie życie prowadził De Man przez całą dekadę. Te czasy jednak bezpowrotnie minęły, a dni dawnej chwały to jedynie niepewne cienie przeszłości. Czy jednak

wszystko stracone, a Pac-Man wylądował na cmentarzysku gier, gdzie jedynie maniacy grzebiący w emulatorach będą od czasu do czasu traktować go impulsami elektrycznymi? Raczej nie. Powrót do świata żywych ma zapewnić Pac-Manowi nowy, modny wygląd (3D), wspaniałe przygody godne Indiany Jonesa i gigantyczna grywalność. Takie innowacje wprowadzono bowiem w grze Pac-Man: Adventures in Time.

Gierka zyskała nawet całkiem zgrabny scenariusz, który zawiązuje przygodę De Mana. Okazuje się mianowicie, że Magical Power Pellet, która utrzymuje planetę naszego bohatera przy życiu, została rozbита i rozrzucona przez odwiecznych wrogów De Mana, niejakie Ghosty (to duchy podobne nieco do Caspera, ale nie takie miłe).

Powrót do świata żywych ma zapewnić Pac-Manowi nowy, modny wygląd (3D), wspaniałe przygody godne Indiany Jonesa i gigantyczna grywalność. Takie innowacje wprowadzono bowiem w grze Pac-Man: Adventures in Time.

De Man musi skorzystać z portalu czasu, stworzonego przez Profesora, który cofnie go do chwili, zanim planeta została zamieniona w kulę lodu. Będzie musiał odnaleźć cztery fragmenty Magical Pellet i wrócić szczęśliwie do domu, żony i dzieci (ma już swoje latka staruszek). Tak mniej więcej przedstawia się historia, którą obra-



zuja zresztą całkiem udane filmiki. Swoją drogą bardzo mnie rozba- wiała scenka, w której De Man dowiadyuje się, że jest robota i trzeba będzie nakopać kilku gościom. De Man szykuje się do akcji prawie jak Rambo. Wciąga na fapki czerwone rękawiczki, a na nogi coś w rodzaju kaloszy. Udana parodia, szkoda tylko, że taka krótka.

Na drodze naszego bohatera aż 45 labiryntów w pięciu zupełnie odmiennych krainach. De Man znajdzie się na Dzikim Zachodzie (Wild West), w prehistorycznej puszczy (Prehistoric), w średniowieczu (Medieval), w starożytnym Egipcie (Egyptian) oraz na planecie przyszłości (Futuristic). Różnorodność światów, ich barwność, wspaniałe zaprojektowane i ciekawe lokacje przypominają mi od razu niedawną zabawę z Froggiem 2: Swampy's Revenge. Pac-Man jest gierką równie udaną, a eksperyment z trójwymiarowością zupełnie mu nie zaszkodził. Grę można zresztą rozgrywać w trybie klasycznym. Nie oznacza to, że bohater i przeciwnicy zmieniają się nagle w płaskie, dwuwymiarowe wycinanki. Zmieni się jedynie sposób obserwacji planszy. Zamiast patrzeć z boku i nieco z góry, gracz będzie widział plansze centralnie z góry.

Pewne modyfikacje w grze były nieuniknione. Technologia 3D pozwala na nowe rozwiązania, które mogą wzbogacić i urozmaicić zabawę. Tak właśnie się stało. Przede wszystkim labirynty, po których biega nasz okrągły niczym piłka plażowa heros (w ogóle nie przypomina Tezeusza!), są często wielopoziomowe. De Man pędzi przez puszcze, gdy nagle natrafia na most biegnący gdzieś w górę. Za chwilę przemierzamy się po skomplikowanej sieci kładek, które rozwieszono nad dżunglą. Frajda jest spora. Hero mógłby z powodzeniem udawać Tarzana, gdyby się nieco odchudził. Zmieniła się także taktyka gry.



bowiem obecnie można już omijać, czy raczej przeskakiwać Ghosty. De Man może się wybić na tyle wysoko, że przeleci nad wrogiem, który stanął mu na drodze. Dodatkowym utrudnieniem są np. śpiące w koszykach węże (Egipt), które wyskakując niczym Filip z konopi mogą nieźle poturbować malca. Jeszcze bardziej groźne są krokodyle, które pędzą przez podmokłą dżunglę i niemal nigdy nie gubią tropu De Mana. Może się również zdarzyć, że na bohatera spadnie zniecka kamienna kula lub zaskoczy go jakaś katastrofa naturalna.

Zasadzek i niebezpieczeństw jest cała masa, a adrenalina buzuje w żyłach jako kociętek z wodą na gazie.

W kotle nazwanym Pac-Man: Adventures in Time wymieszano wiele składników, które razem smakują całkiem dobrze. Dodano również kilka mini-gierek, prawdziwych przysmaków, dla gości lubiących niespodzianki. Może to być np. popularna na bazarach gra zwana powszechnie "trzy karty". W Pac-Manie będą to jednak trzy koszyki. W jednym znajduje się smakowity kasek, natomiast w dwóch pozostałych groźne węże. Kolejna zabawa przypomina bieg z przeszkodami. De Man będzie uciekał przed Ghostami. Droga jest niebezpieczna, bo co chwila trafi się dziura w ziemi lub zwalone drzewo. Trzeba omijać pułapki, które dla Ghostów nie są przeszkodą. Czy Malcowi uda się uciec? To zależy od ciebie. Pozostałe zadania bazujące na starych, sprawdzonych

grach. Niektóre na pewno znacie: Dot Mania, Asteroids Antics, Concentration, Cups 'n Ball, Cannibal Dash, Railcart Rush.

Nowy Pac-Man niesie ze sobą jeszcze jedną innowację. Gra w sieci. Możemy bawić się via Internet oraz korzystając z protokołu LAN. Trzeba też dodać słowo o tle muzycznym, które bazuje oczywiście na charakterystycznych dźwiękach z najstarszego, klasycznego Pac-Mana. W nowej aranżacji brzmią one jednak znacznie lepiej. Zresztą wszystko brzmi lepiej, od czasu, gdy przestaliśmy korzystać z PC speakera.

Pac-Man: Adventures in Time będzie doskonałym uzupełnieniem nieco zbyt ciężkostrawnej, mięsnej diety, w której przeważają produkty quako- i diablopodobne. Wysoka zawartość węglowodanów da wam energię na cały dzień, a lekkie pódopompowanie adrenaliny z nadnerczy rozgrzeje krew. Pac-Man jest oficjalnie zalecany przez Światową Organizację Zdrowia (WHO) jako naturalny środek antydepresyjny, a zarazem wzmacniający system odpornościowy. Zalecana dawka dzienna wynosi minimum 30 minut. Przedawkowanie raczej nie grozi.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Mind Eye Productions & Creative Asylum Limited

Dystrybutor:
Hasbro Interactive

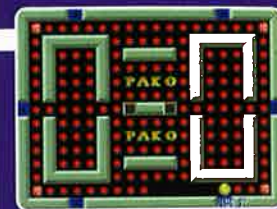
Internet:
http://www.hasbro.com

Wymagania:
Win 9x P200 32 MB RAM, 4x CD-ROMDopalacz

Akcelerator:
wskazany

Plusy:
• grywalność
• grafika
• muzyka

Minusy:
• niedopracowany setup multiplayera



Pac-Maów było dziesiątki jeśli nie setki. Tutaj tylko kilka z nich. Niezależnie od grafiki - tak samo wciągające. To cecha mistrzów gatunku.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Są programy, przed którymi automatycznie zdejmuję kapelusz. Czytelnikom, którzy mnie nie znają, muszę wyjaśnić, że grałem w absolutnie wszystkie gry przygodowe, jakie na peceta ukazały się w naszej strefie czasowej od końca lat 80. I nie będę ukrywał, że - bywało - korzystałem z kopii pirackich. Tym, co lubią dzielić włos na czworo, od razu powiem, że nie byłem jeszcze wtedy statym współpracownikiem CDA, a poza tym działo się to w czasach, kiedy prawo autorskie miało zupełnie inny kształt niż obecnie. Tak czy owak wiem, co piszę, kiedy stwierdzam, że wśród gier przygodowych wyroby Lucas Arts są tym, czym np. produkty firmy Harley Davidson wśród pojazdów jednośladowych, a seria Monkey Island to jakby jej najlepsze modele - coś niezwykle, kultowego, powalającego z nóg... i kto w Monkeya nie grał, ten... jeszcze zobaczy!

El General Magnifico

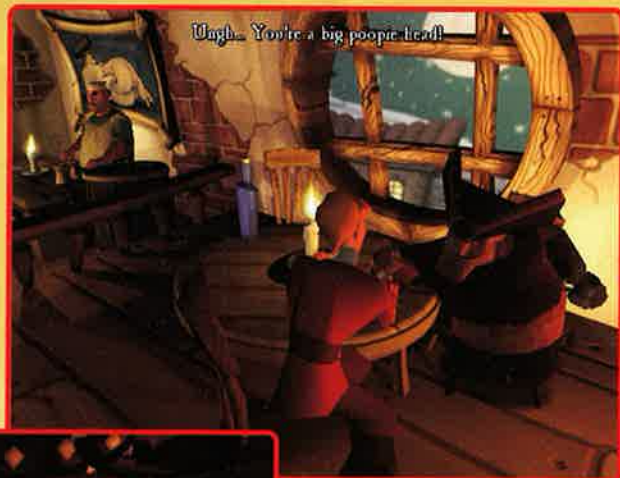
Pierwszy raz o Monkey Island usłyszałem od kolegi, który miał nawet oryginalną grę, niestety w wersji na Amigę. Konwersja na peceta pojawiła się znacznie później, a ja miałem na dobitkę w swoim pececie monochromatyczną kartę graficzną Herkules (kto z was jeszcze pamięta te karty graficzne?) i trzeba było przed uruchomieniem gry zaemulować w niej kartę EGA (były takie programy, np. SimCGA). Jeżeli dodacie do tego fakt, że monitor, jakim wtedy dysponowałem, był monitorem polskim, o zielonej poświacie, to będziecie mieli z grubsza obraz tego, co mi się jawiło na ekranie. A jednak Monkey Island natychmiast podbiło moje serce, bez reszty i bez żadnych warunków wstępnych. Nie liczył się nawet fakt, że - jako iż sztuka hakerów była wtedy jeszcze w powijakach - przed uruchomieniem gry trzeba było złamać zabezpieczenie, co się udawało mniej więcej raz na pięć razy. Nie mam wyrzutów sumienia, bo kody (daleko wtedy niewystarczające do całkowitego złamania gry) podało pismo "Bajtek", które zakładał obecnie nam miłościwie panujący Aleksander Wszystkich Polaków.

A jednak, mimo tych wszystkich przeszkód i trudności, grałem w MI niemal do utraty tchu, bo było w niej coś, co kazało mi godzinami ślecieć przed ekranem kompa. Właściwie bez trudu mogę wskazać to coś. Gra przesycona była niezwykle poczuć humoru Rona Gilberta... o jej zaskakującym powodzeniu zdecydował zaś unikalny stop znakomitej grafiki, doskonałego interfejsu, świetnej muzyki, doskonale dobranej tematyki i niepowtarzalnej atmosfery, w której elementy typowe dla gier horroru i grozy mieszały się doskonale z subwencyjnym humorem prezentowanym na każdym kroku przez twórców programu.

Trzecią grą były przygody młodego człowieka o niebanalnym imieniu i nazwisku (Guybrush Treepwood), który chce zostać piratem. Przybywszy na wyspę Melee, zgłasza się do Mistrzów Fachu, którzy poddają go trzem próbom. Podczas tych prób (jedną z nich jest oczywiście odkopanie legendarnego pirackiego skarbu, którym okazuje się T-shirt) Guybrush poznaje piękną dziewczynę - przypadkiem panią gubernator wyspy. Młodzi przypadają sobie do biustu... eee... do gustu; niestety, nic z tego nie wynika, bo dziewczynę porwuje złowrogi pirat Le Chuck, który na domiar złego dowodzi załogą piekielników, a swą siedzibę ma na budzącej grozę samą nazwą Monkey Island (są tam podziemne lochy; turyści po prostu dają się zabić, byle je obejrzeć). Guybrush zbiera więc załogę, organizuje statek - a są to zadania obarczone niemałymi trudnościami - i rusza na ratunek ukochanej...

W drugiej części gry poznajemy Guybrusha na zakręcie żywota - nie wie, gdzie jest, rozstał się z Elaine i postanowił się zająć poszukiwaniem legendarnego skarbu Big Whoop. Sęk w tym, że wszyscy, którzy go szukali, przepadali w tajemniczych okolicznościach. Guybrush jednak się nie zafamuje i zabiera do roboty z nieustępliwością dryfującego kontynentu. Podczas tych poszukiwań los ponownie go zetknie z ukochaną... ale opętany żądzą odnalezienia skarbu Guybrush nie wróci do małżonki, zostawiając ją na pastwę urzędu... Zakończenie gry jest tak pokrętne, że nie bardzo wiadomo, o co twórcy gry (Ronowi Gilbertowi) chodziło... ale znów zabawa należała do najprzedniejszych.

Trzecią część (Le Chuck's Revenge) robił już nie Ron Gilbert, ponieważ twórcy gry się o coś tam posprzecali. Nie wnikając w szczegóły powiem, że gra kontynuowała wątki znane nam z dwu pierwszych części - spotykaliśmy wielu znanych nam już bohaterów, aczkolwiek niekoniecznie w tych samych sytuacjach. Nie wdając się w drobiazgową dywagację powiem jedynie, że tym razem nasz bohater musi ponownie wyrwać Elaine z łap Le Chucka, który wraca niczym zły szeląg i tym razem zamienia Elaine w złoty posąg. Bohaterstwo Guybrusha jest tym większe, że wie on od samego począt-



ku, iż próbę przyścia żonie z pomocą przytłoczy życiem. Ale co tam! Prawdziwa miłość nie cofa się przed niczym. W poszukiwaniu małżonki - a raczej ratunku dla niej - dzielny Guybrush schodzi nawet do piekieł.

Wszystkie trzy części gry były rewelacyjne - jak na czasy, w jakich się ukazywały. Prezentowane w nich zagadki to prawdziwe majstersztyki pokrętnej logiki. "Dla naprzykład" wystarczy powiedzieć, że w drugiej części gry można było popchnąć jedynie używając małpy do uruchomienia zakleszczonej pompy. Dlaczego małpy? No, temu, co my nazywamy kluczem francuskim, Angole nadali nazwę "małpiego klucza". Monkey wrench, ot co. Nie da się zaprzeczyć, że jest w tym jakaś logika.

Platego też, kiedy wiosną tego roku dowiedziałem się, że Lucas Arts czyni przymiarki do zrobienia IV części przygód mojego ulubionego niebohatera, wydałem okrzyk, który zjeżył sierść na karku mojego wielorasowca i wpędził go pod kanapę. Kolegom z redakcji długo opowiadałem, co im zrobię (en masse i każdemu z osobna), jeżeli mi podbiorą grę do recenzji... aż wreszcie... wreszcie... MAM!

Kilakrotnie parsnąłem śmiechem już podczas instalacji gry (jakże bowiem inaczej, niż śmiechem, skwitować wiadomość, że nasz bohater nazywa się teraz - po żonie! - Guybrush Marley-Treepwood). A potem rechotałem niemal bez przerwy. Guybrush (i jego pomysłowość) są nie do pobicia, a sposoby, jakich przyjdzie mu się chwycić, by dopiąć celu, będą tak nieodparcie zabawne, że mogłyby rozbawić nawet takich zawodowych ponuraków jak sprzeciwiający się integracji Polski z UE posłowie z PKN (a może z KNP czy NKP... no, wiecie, o których mi chodzi).



Wśród gier przygodowych wyroby Lucas Arts są tym, czym np. produkty firmy Harley Davidson wśród pojazdów jednośladowych, a seria Monkey Island to jakby jej najlepsze modele - coś niezwykle, kultowego, powalającego z nóg.

Ale po kolei, jak powiedział Henryk VIII do swoich żon. Gra (zrobiona w grafice 3D) zaczyna się (po krótkim, acz pełnym ognia wstępie) na Melee Island. Guybrush i Elaine wracając z mocno spóźnionej podróży poślubnej i padają ofiarą, powiedzmy... nieporozumienia towarzyskiego, które Guybrush szybko wyjaśnia... ale zaraz potem robi się pochyło. Okazuje się, że urząd, jaki pełniła Elaine, został - z powodu mocno się przeciągającej absencji rzeczony E. - przez mieszkańców Melee Island uznany za wakuujący, a siedziba gubernatora ma być zburzona. Guybrush otrzymuje od małżonki zadanie powstrzymania rozbiórki rządowego gniazda Marleyów, a potem trzeba mu się udać na Wyspę Lukrową (Lucre Island), gdzie mają swoją kancelarię prawnicy rodziny. Zauważcie, że nazwa wyspy idealnie pasuje do siedziby kancelarii prawnej.

Oczywiście to tylko początek. Guybrush - jak zawsze - staje przed niemal niewykonalnym zadaniem. Po uporaniu się z tępym służbistą obsługującym katapultę niszczącą dom Elaine, musi zebrać załogę i znaleźć statek... co okazuje się wstępem do przygód równie zwariowanych, co zabawnych. Będzie musiał stawić czoło niezwykle przebiegłemu australijskiemu rekinowi finansowemu i - jakżeby inaczej - swemu staremu wrogowi, Le Chuckowi. Obaj niegodziwcy pragną skomercjalizować piractwo na Karaibach i przekształ-

cić je w źródło zysków - który turysta nie zapłaciłby ciężkich pieniędzy za przeżycie napadu autentycznych piratów (z poświadczonym urzędowo certyfikatem!)? Potrzebny jest do tego drobiazg - pozby-



cie się z mórz prawdziwych piratów, ci bowiem mogą wprowadzić do interesu element ryzykownego realizmu. Guybrush, który też zawadza autorem diabelskiego planu, zostaje wrobiony w napad na bank... i musi się oczyścić z zarzutów. Jako ciekawostkę dodam, że nie pozbawia go się bynajmniej swobody ruchów - dostaje tylko wykonany przez specjalistę voodoo samozaścisną kostkę, który zwiera się, gdy tylko więzień usiłuje opuścić wyspę.

Wszystko to dzieje się w niezwykle urokliwej scenerii i jest okraszone - jak zwykle - subwencyjnym humorem twórców programu. Poznajemy rodzinne tajemnice Marleyów - część z nich znamy z poprzednich przygód... ale nie wiem, czy domyśli-

4x Małpia Wyspa

Monkey Island I - nasz bohater przedstawia sobą słodkiego młodziana, dość muskularnego, jasnowłosego, o nieskazitelnym, nieodparcie przystojnych rysach twarzy (co widać osobiście na końcowym zbliżeniu z Elaine). Gra sterowana jest z klawiatury i myszy za pomocą sławnego systemu poleceń SCUMM. Animacji nie za wiele, ale też i możliwości kompów przed 10 laty były znacznie uboższe.



Monkey Island II - bohater zmienia wygląd - jest teraz nieco starszym typem, mocno niedogolonym i paradykującym w ciężkich, żeglarskich botforach oraz równie ciężkim sukienym surducie. Gra się rozbudowała, ale rewelacyjnych zmian w niej nie było.

Monkey Island III - po dość długiej przerwie pojawia się trzecia część, mocno zmieniona w stosunku do dwu pierwszych. Bohater zrzucił - na oko - kilkanaście kilo wagi, a jego nos nabraliście berzerakowskich rozmiarów. Zmienił się też mocno system sterowania gry - twórcy niejako podsuwają graczy rozwiązania pewnych sytuacji, zmieniając wygląd środkowej "pieczęci". W ogóle cała grafika zmieniła charakter... znikły niemal piksele, wszystko jest ręcznie rysowane i bardzo śliczne.

Monkey Island IV - kuń, jaki jest, każdy widzi. Zmieniło się prawie wszystko. Grafika jest animowana w 3D, system sterowania wyklucza udział myszki, a wygląd bohaterów... no, oceńcie sami. Nadal robi to niemałe wrażenie.

wszystkim z niepohamowanego pędu do turystyki i jej organizatorów. W tym akurat programiści Lucas Arts mogą się okazać prorokami; tak jak oni uważam, iż niekontrolowany rozwój turystyki gotów jest zniszczyć



wszystko, co oryginalne i piękne na tej Ziemi - założę się, że stojące od czterech tysięcy lat piramidy nie wytrzymają naporu turystów w następnym stuleciu!

Gra ma bardzo oryginalną grafikę - co sami możecie stwierdzić na zaprezentowanych screenach. Połączenie realizmu systemu 3D z pokrętnym widzeniem świata grafików L.A. zaowocowało czymś niezwykle urośliwym, kolorowym, zabawnym i wdzięcznym. Wszystko razem wygląda jak... reklamowy filmik o pirackich Karaibach zrobiony na użytek jakiejś agencji turystycznej, w czym może tkwić największa ironia całej gry. W końcu piractwo wcale nie było takim wdzięcznym zajęciem ani atrakcją turystyczną i w rzeczy samej piraci stanowili (może poza handlarzami niewolników - choć obie te grupy mocno były do siebie zbliżone i jedni często przy okazji przestawali się w drugich) najbardziej paskudną z grup społecznych, jakie kiedykolwiek wytworzyła ludzkość. Pryszcze w odbycie społeczeństwa - oto kim naprawdę byli piraci. Voodoo, jako religia pogrążonych, uciśnionych i udręczonych, w rzeczywistości była (i jest) kultem gwałtu, przemocy, gniewu i nienawiści i nijak się z niej nie da zrobić atrakcji turystycznej. Jak się już o tym zgadzało, to i klimat Karaibów do



roku pustoszą południowe wybrzeża Stanów? Ale skoro się patrzy na wszystko przez pryzmat ewentualnych zysków ze sprzedaży image'u... to czemu nie zapomnieć o niemiłych stronach mieszkania na Antylach?

No, ale dość tych kwękań, graczka w zasadzie nie interesują historyczne korzenie zjawiska zwanego piractwem... gracz chce zabawy - a tę programiści L.A. ofiarowali mu w dużej ilości i przednim gatunku. Liczne animacje, którymi poprzedzane są kluczowe części gry, ogląda się jak zrobione przez zawodowców filmy. Mamy w nich zmiany perspektywy, skróty kamery, błyskawiczne jej najazdy i odjazdy - jednym słowem reżyserii tych przerywników nie powstydziliby się i sam szef, George Lucas. Wszystkiemu towarzyszy znakomicie opracowana muzyka, z nieśmiertelnym motywem przewodnim, w niektórych momentach nieco zmodulowanym - dla podkreślenia nastroju. Grę można w dowolnym momencie zapisać, można też - jeśli kto woli - obejrzeć wszystkie animacje "z wolnej ręki", to znaczy można do nich powrócić, by sycić się ich urodą i dowcipem. Jest oczywiście opcja wyświetlania dialogów (i ewentualnie można by westchnąć - kiedyż obejrzeć wersję MI PL? - skoro dało się spolszczyć L. Lafferá, czemuż by i Guybrush nie miał przemówić po polsku?).

Wiedziony tymi zachwykami czytelnik zajrzy na koniec recenzji i spyta - czemu u licha nie daję grze noty najwyższej? Cóż... Jest jeden powód, z którym już się kilka razy zdradzałem. Kiedy mała, nikomu nieznana skandynawska firma wypala coś takiego jak The Longest Journey, najwyższa ocena jest też wyrazem uznania i zaskoczenia, jakie towarzyszyło pewnie pierwszemu koncertom Mozarta (taki mały, a jak ładnie gra!). Po Lucas Arts człowiek niejako bezwiednie spodziewa się produktu najwyższej jakości, który sięga wyżej niż ktokolwiek mógłby podskoczyć... A dostajemy produkt - zaledwie? - bardzo dobrej jakości. Marzył się zaś przełom i rewolucja.

...Gra przede wszystkim mogłaby być nieco dłuższa. Jest świetna, pełna uroku, dowcipna, ale grałem w nią niecały tydzień... i trzeba przyznać, że miałem znacznie większe oczekiwania. I właśnie te lekko zawiedzione oczekiwania sprawiają, że nie oceniam jej najwyższej, jak się da. Choć - 9 to zła ocena?! □

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Lucas Arts

Dystrybutor:

L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet:

http://www.casart.com

Wymagania:

Windows 95/98 lub ME, PII200 (zalecane PII233), 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB (lepiej 8 MB)

Akcelerator:

konieczna!

Plusy:

- grafika
- przewrotny humor
- dawny klimat

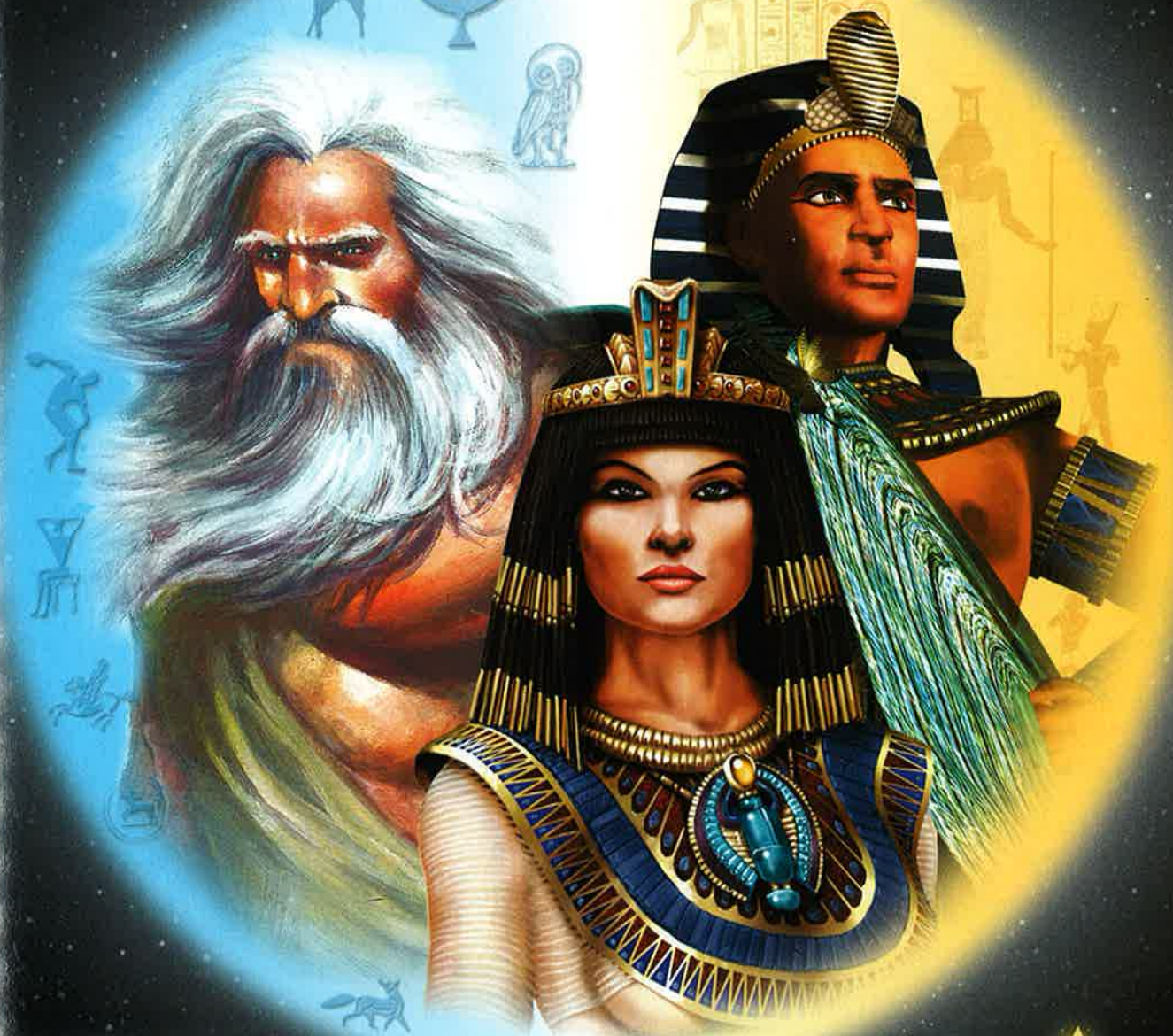
Minusy:

- zasadniczo brak... ale oczekiwałem czegoś... innego? lepszego? większego?

Demo na CD 12/00

najprzyjemniejszych nie należy. Jak myślicie, gdzie się rodzą te huragany, które kilka razy do

Zapomnij o Mikołaju! w tym roku my rozdajemy prezenty!



GRATIS!



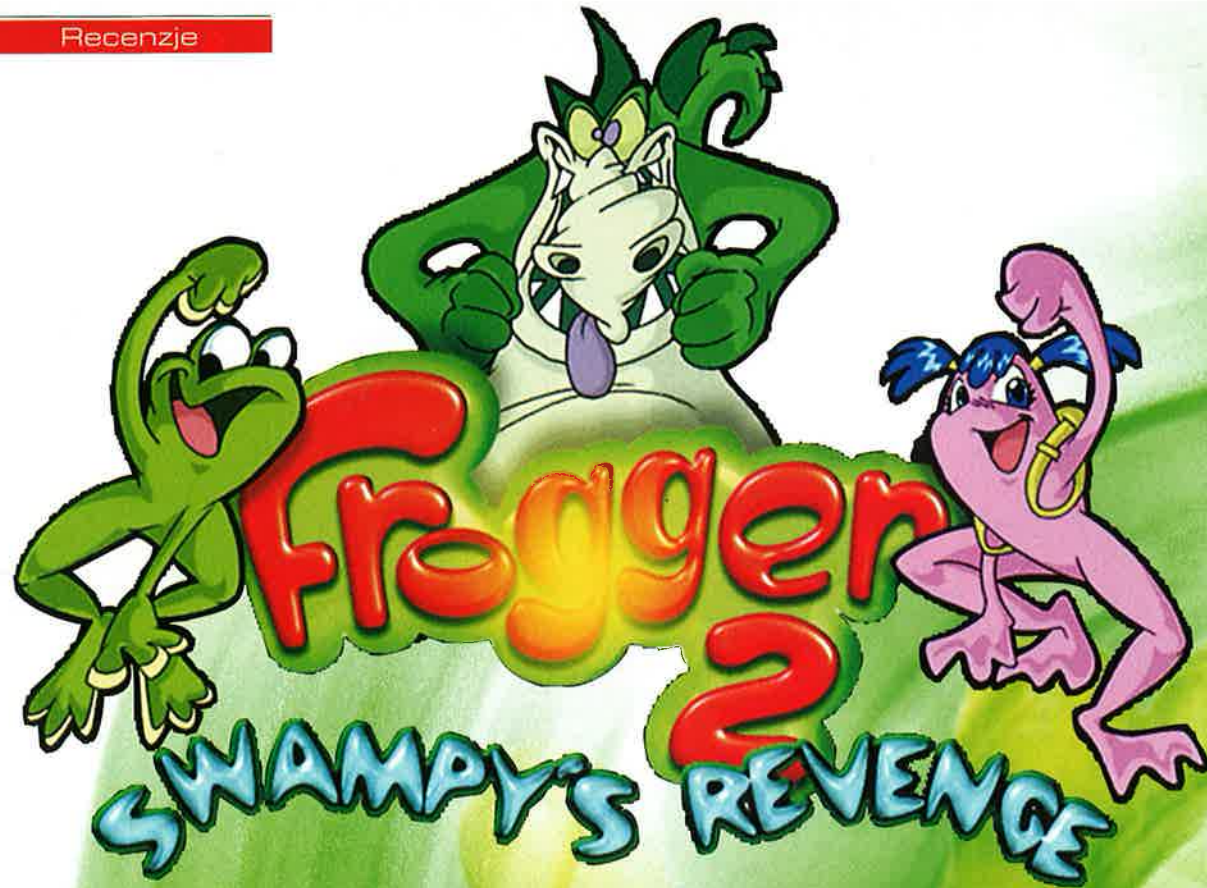
GRATIS!



W pudełku za jedyne 129 złotych znajdziesz:
polską wersję przeboju "Zeus"
oraz Encyklopedię Starożytnej Grecji

W pudełku za jedyne 129 złotych znajdziesz:
polskie wersje przebojów "Faraon" i "Kleopatra"
oraz Encyklopedię Starożytnego Egiptu

To muszą być święta!



Frogger to kolejna gra, której początki sięgają głęboko w przeszłość. Przypomnę tylko, że mieliśmy już przyjemność opisywać remaki takich gier, jak: Risk, Galaga, Battleship i kilku innych znanych tytułów. W tej chwili oczekuje z niepokojem sławetnego Robbo, w którego zagrywałem się, wlepiając oczyma w ruski, czarno-biały telewizor...

Czarny Iwan

Frogger był wielkim hitem, który zawdzięczaliśmy facetom z Konami. Dzieło to powstało w bardzo ważnym dla Polaków roku. W tym samym czasie, gdy białe pałki zomowców stuknęły o bruk wydłubionych przez godzinę policyjną uliczek, goście z Konami tworzyli swe wielkopomne dzieło. Naówczas, czyli w okolicach 1981 roku, mało kto posiadał pralkę Franię, nie mówiąc już o ZX Spectrum (wtedy cud techniki). Globalna wioska nie istniała, infostrada i Internet to pojęcia, które bliższe były UFO niż realnemu życiu. Trudno się więc dziwić, że ci szczęśliwcy, którzy mieli możliwość grać we Froggera (na automatach), byli totalnie oczarowani i zafascynowani tą cudowną, niesamowitą i wyjątkową grą.

Dla młodszych wyjaśniam, że aby wygrać, należało pomóc plazowi przebrać przez ulicę. Pomysł wydaje się prosty i taki był w istocie. Żaba była miażdżona przez koła samochodów, topiła się w głębokiej



wodzie, paliła w czerwonej lawie. Takie życie. Gracz miał za zadanie wybawić Froggera z opresji, czyli stukać w klawisz kierunkowy z odpowiednią częstotliwością. Przez lata wiele się zmieniło i na to, co kiedyś przykuwało wzrok, teraz ledwo chce się rzucić okiem.

Trzeba dodać, że w tak zwanym międzyczasie powstała cała armia innych żabek, które zastąpiły starą, rozjechaną i spłaszczoną żabę roku 1981. Zadania tego podjęło się choćby Hasbro, które wypuściło na rynek Żabę 2. Wreszcie widać było wyraźniej, co dzieje się z płazem, gdy zderzy się z ciężarówką. Sama gra stała się WIELKIM hitem w USA i długo okupowała listę 10 najlepiej sprzedawanych gier.

Niedawno zaś Hasbro, czyli firma, której Frogger zawdzięcza tak wiele, stworzyła najnowszy, supertrójwymiarowy froga, zatytułowanego Frogger 2: Swampy's Revenge.

Żaba żabie nierówna

Żabowate, żaby właściwe (Ranidae), rodzina płazów bezogonowych. Żyją w Ameryce Północnej, Środkowej i w północnej części Ameryki Południowej, w Europie i Azji na południe od kręgu polarnego, na Nowej Gwinei, w północnej Australii, w Afryce i na Madagaskarze. Nie występują jedynie w strefie polarnej. Jest ich ok. 30 rodzajów i przeszło 400 gatunków. Należą do najwyższej uorganizowanych płazów bezogonowych. Długość poszczególnych gatunków - od 1 do 40 cm. Charakteryzują się kostnym mostkiem, brakiem żeber, pasem barkowym typu nieruchomego. Szczeka uzębiona, występują również zęby podniebienne, żuchwa bezzębna. Język wydłużony, na wolnym końcu dzieli się na dwa płaty. Ucho środkowe dobrze rozwinięte, błona bębenkowa duża, widoczna. Samce mają rezonatory wewnętrzne lub zewnętrzne. Skóra gładka, czasem z brodawkami. Kończyny tylne dobrze umięśnione, umożliwiają wykonywanie długich skoków (np. żaba zwinka, Rana dalmatina, wykonuje skoki dwumetrowe, co stanowi trzydziestokrotność jej długości), palce spięte błoną. Żabowate są aktywne w dzień lub w nocy. Żywią się głównie bezkręgowcami, większe polują również na ryby, płazy, gady, drobne ptaki i ssaki. Większość gatunków prowadzi naziemny tryb życia, choć znane są również grzebiące, nadrzewne i wodne.



Frogger 2: Swampy's Revenge niewiele przypomina swojego praprzodka. Mimo że idea gry pozostała taka sama, postęp technologiczny sprawia, że jest to już zupełnie inna zabawa. Oczywiście żaba nadal przeskakuje kłody, który zły krokodyl rzuca jej pod nogi, i stara się nie wpaść w dołki, które Swampy uparcie pod nią kopie. Gra jest już jednak bliższa przygodom Croca czy Kanguka Kao, a także współczesnym platformówkom 3D w rodzaju Pandemonium.

Przygody Frogga zaczynają się, gdy zły i podstępny Swampy porwuje rodzeństwo Lillie Frog. Jest to oczywiście wspaniały pretekst do dalekiej podróży, która czeka parkę naszych bohaterów. A będzie to naprawdę wielka wyprawa i niepowtarzalna przygoda. Muszę przyznać, że odpalając Froggera nie spodziewałem się, że gierka będzie aż tak wciągająca i po prostu fajna. Cokolwiek by mówić, pomysł jest już z lekka wyeksploatowany i nawet wsparcie ładnej grafiki wnieść wiele nie mogło. I tu się właśnie myliłem. Przede wszystkim Froggera 2 SR zmodyfikowano i rozbudowano w taki sposób, że gra się z wielką przyjemnością, a dalekie echa klasycznego Froggera dodają zabawie specyficznego smaku. Lokacje stanowią prawdziwy majstersztyk. Są o wiele bardziej rozbudowane i znacznie ciekawsze od np. planów z Croca 2. Każda plansza ma swój własny charakter, nowe pułapki, śmiesznych przeciwników, którzy staną na drodze żaby. W sumie jest to aż 35 leveli i dziesięć całkowicie odmiennych światów.

To drugie oznacza, że zmianie ulega cały wystrój, klimat otoczenia (np. ogród, ruiny starożytnych budowli, laboratorium, kosmos, dom myśliwski). Jednocześnie każdy poziom niesie ze sobą jakąś niespodziankę, nietypową przeszkodę lub przeciwnika. Co pewien czas mają również miejsce totalnie zaskakujące zdarzenia. Kiedy Frogger trafia do mrocznej świątyni, obejrzymy scenkę, którą zna każdy fan Indiany Jonesa. Frogger zabiera z ołtarza żabkę, co z kolei uruchamia mechanizm pułapki. Mury pękają i zapadają się, pojawia się wielka kamienna kula, która toczy się wprost na żabę. Ucieczka może trwać długo lub krótko - to już zależy będzie od waszego refleksu, zabawa jest jednak znakomita. Takich pomysłów jest zresztą w grze znacznie więcej.

Nietypowe rozwiązania i zaskakujące scenki towarzyszą nam w trakcie całej gry. Frogger może trafić na wijącą się serpentyną lianę i zjeżdżać po niej w ekspresowym tempie. Będzie lawirować między wyskakującymi z podłoża

Dział Kadr

Frogem

Płeć: męska.

Wiek: 16.

Związki, pokrewieństwo: chłopak Lili, zaprzysięgły wróg Swampy'ego.

Ważne: przykry wypadek z dzieciństwa spowodował, że Frogger czuje nienaturalny strach do wody. Boi się nawet nalać wody do czajnika, a co dopiero zamoczyć płetwy.

Lili Żabcia (Lillie Frog)

Płeć: żeńska.

Wiek: 16.

Związki, pokrewieństwo: dziewczyna Froggera. Siostra małych Babies.

Ważne: Lili ma wyjątkowy, różowy kolor skóry. Pracowała nad tym efektem przez wiele tygodni, korzystając z specjalnych kremów koloryzujących, toników oraz seansów w solarium.

Krokodyl Swampy (Swampy the Crocodile)

Płeć: męska.

Wiek: zjada każdego, kto zapyta.

Związki, pokrewieństwo: arcywrog Froggera.

Ważne: dla Swampy'ego nie ma nic bardziej nienawistnego na tym świecie nad żabę. Swampy od lat planował zemstę i marzył o dniu, kiedy Frogger wreszcie zapłaci jak bōbr (krokodyl czy Swampy nadal rezerwuje dla siebie).

Dzieci (Babies)

Płeć: żeńska i męska.

Wiek: 0-8 lat.

Związki, pokrewieństwo: młodsze rodzeństwo Lili.

Ważne: małe żabki wpadły w łapy podstępnej i okrutnej krokodyl. Boją się, że Swampy wywiezie je do Francji. Krokodyl trzyma je w wielkim worze, który na szczęście rozdarł się w jednym miejscu. Kilka żabek na pewno zdąży wyskoczyć.

zaostrzonymi palami, uciekać przed szczurami, jeżami, mrówkami. Może też skakać po zapadających się kamiennych płytach i unikać rozżarzonych kul lawy. Wszystkie krainy są niezwykle kolorowe, barwne, wyglądają naprawdę bardzo dobrze. Najwyższą oceną należy się nie tylko za wysoką jakość techniczną, ale przede wszystkim za oryginalność, fantazję i pomysł na scenię. Tutaj Frogger bije konkurencję na głowę. Trzeba też dodać, że gierkę można odpalić w 1280 x 1024, ale i posiadacze słabszych maszyn będą mieli z żaby uciechę (640 x 480). Bardzo dobrze rozwiązano też pracę kamery. Nie zdarza się, aby plan został sztucznie zawężony. Nie musimy zmieniać sposobu obserwacji, by móc dojrzeć niebezpieczeństwo lub dalsze elementy planszy.



W każdej lokacji trzeba uratować kilka żabek. Dodatkowym zadaniem jest zbieranie monet rozrzuconych po całej planszy. Jeśli gracz odnajdzie wszystkie, będzie mógł odwiedzić bonusową komnatę. Warto również zwrócić uwagę na sposób poruszania się Frogga. Żaba nie musi już tylko skakać przed siebie. Ma teraz do dyspozycji także parę innych ruchów. Może skakać do góry (wskakiwać na wysokie przeszkody) lub do przodu o dwa pola. Na dodatek może łapać małe rybki i motyle lepkim językiem (dodatkowe życie). Dzięki swobodzie ruchów żaby zmienił się co prawda charakter gry, ale wydaje się, że wyszło jej to na dobre. Trudno zresztą oczekiwać, że trójwymiarowej, nowoczesnej produkcji narzuci się schematy z gry 20-letniej.

Dla zwolenników multiplayera przygotowano oczywiście całą gamę atrakcji. Dostępne są wysciigi (ekran jest wówczas dzielony - split mode). Inna zabawa to wariacja z kultowego filmu "Tron". Tu też będziemy ścigać się futurystycznymi maszynami (pamiętacie motory z Akiny?). Zabawa również jest przednia, chociaż na pewno nie znajdzie wielu wyznawców wśród graczy Superbike'a.

Podkład muzyczny i dźwięki dobrze współgrają z atmosferą gry. Z waszych głośników nieraz rozlegnie się ohydny rechot krokodyla Swampy'ego, wesole kumkanie Lili i cała masa innych odlotowych dźwięków.

Przygody żabki to gra praktycznie dla każdego. Można ją wręczyć pięcioletniemu dziecku lub też zabrać mu i grać samemu :-). Giera jest świeża i nienudzająca, trudno z niej zrezygnować nawet po kilku godzinach zabawy. Mimo że jest przecież prosty i banalny, Frogger wsysa z niesamowitą siłą. Czy jest to siła wodospadu, najlepiej przekonajcie się sami.

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Hasbro Interactive
Dystrybutor:
CD Projekt Tel. (022) 519 69 00
Internet:
http://www.hasbro.com
Wymagania:
P166, 32 MB RAM, Win95/98
Akcjoner:
nader wskazany

Plusy:
• wspaniała grafika
• super lokacje
• śmieszni, fajni przeciwnicy
• kosmiczna grywalność

Minusy:
• nie dla fanów RTS :)

Domino na CD 16/2000

Różowa Pantera

Mimo iż granie w gry uważa się ogólnie za zajęcie dla dzieci, to jednak coraz częściej mamy do czynienia z sytuacją wręcz odwrotną, czyli tak zwanymi "dorosłymi" grającymi w gry dla dzieci. Niemożliwe? A jednak. W końcu każdy dorosły był kiedyś dzieckiem, dzięki czemu taki Pacman czy Frogger działa na nich jak lep na muchy. Najlepszym tego przykładem była jednak ostatnimi czasy Różowa Pantera - zadziałała nawet na Mac Abre, mimo iż nawet włosów u niego, przynajmniej na głowie, (nie)dostatek!

PePe

Ale nie czepiamy się nakryć głowy co starszych recenzentów (w końcu jeszcze mi życie mile), a przejdźmy do opisu drugiej już porcji przygód Pantery. Przygody te, jak to zresztą z panterami, zwłaszcza tymi różowymi, bywa, wpłyną w poważny sposób na przyszłe losy całego świata, a to już nie przelewki! Zaczyna się jednak całkiem miło, bo tym razem nasz mały, wielkonosy i płaszczowo-kapeluszowy szef wysłał Różowego na obóz wypoczynkowy. Ale żeby zbyt miło nam jednak nie było, na obóz ten jedziemy nie po łapanie (przy)opałenizny futerka, a jako ochroniarze. Nie jest to bowiem, jak to z misjami specjalnymi bywa, obóz zwyczajny! W Chilly Wa Wa (cokolwiek by ta nazwa znaczyła) zebrano bowiem dzieci Bardzo Ważnych Osobistości z całego świata, a wiele znaków na niebie i ziemi wskazuje, że ktoś będzie chciał ich spokojnemu wypoczynkowi przeszkodzić - naszym zadaniem będzie zatem przeszkodzenie w przeszkodzeniu!

Nie jest to wcale zadanie łatwe, bo dzieci Bardzo Ważnych Osobistości pochodzą z całego niemal świata: znajdzie się i ktoś zza Angielskiego Kanalu, i z Indii, że o Australii czy Chinach nie wspomnę. A w sumie krajów i ich małych mieszkańców jest sześćdziesiąt, a to oznacza, że przyjdzie nam w trakcie gry odwiedzić sześć państw - oczywiście nie w celu podziwiania widoków, a ratowania świata! Ponieważ jednak nie każdy musi mieć o krajach tych dogłębną wiedzę, dlatego też już na początku rozgrywki von Głównie wyposaża nas w CAP-a, czyli Cyfrowego Asystenta Pantery. Służy on nam jako doskonałe źródło wiedzy na praktycznie wszystkie potrzebne w trakcie gry tematy. Dzięki temu można się nie tylko dobrze bawić, ale przy okazji przyswoić całkiem spórą dawkę wiedzy! Zresztą na uparte go grę można przejść i bez używania CAP-a, bo dostępna jest w niej także pełna solucja - i to w bardzo miłej formie! Tekst ma bowiem postać rymowanki, która w dodatku jedynie naprowadza na prawidłowe rozwiązanie, a nie mówi wprost, np. "Idź do przodu".

Zostawmy już jednak w spokoju fabułę - pozostała jeszcze przecież choćby sprawa spolszczenia, za którą należy się wielkie brawa. Cezary Pazura w roli Różowego jest po prostu bezkonkurencyjny! Podobnie można się zresztą wyrazić i o pozostałych aktorach oraz ich postaciach, że o piosenkach nie wspomnę - a tych jest w grze aż dziewięć, śpiewanych między innymi przez Majkę Jeżowską, Jorgosia Skoliasa czy Krzysztofa Antkowiaka.

Nieco zastrzeżeń można mieć jedynie do grafiki, ale ręcznie rysowane tła i postacie są właściwie ponadczasowe, a mała liczba kolorów czy ograniczenie się do dwóch wymiarów nie jest w ich przypadku wadą. Ba, zaliczylibyśmy to nawet do zalet, bo dzięki temu gra ma minimalne wymagania i pójdzie praktycznie na każdym sprzęcie.

PS Taka mała uwaga na koniec - ocena wystawiona została przy wzięciu pod uwagę domyselnego odbiorcy gry - a nie nastoletnich maniaków FPS.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Wanderlust Interactive Inc.
Dystrybutor:
CD Projekt, tel. (022) 519 69 00
Internet:
http://www.cdprojekt.com.pl
Wymagania:
486/G3 MHz, 16 MB RAM, cdx2,
Win 3.x/95/98/2000
Akcelerator:
Niewymagany

Plusy:

- bohater!
- duża dawka humoru
- bardzo dobre spolszczenie
- znani aktorzy z Pazurą na czele
- niskie wymagania sprzętowe
- załączona solucja

Minusy:

- średnia grafika
- gubny nie solucja, byłoby niekiedy ciężko

Ocena:
8



CDA: W jaki sposób znalazł się Pan w teście lokalizującym Różową Panterę 2? Czy od razu przysłał Pan na propozycję użyczenia głosu temu wielkiemu różowemu kotu?

Cezary Pazura: Ja zawsze lubiłem Różową Panterę, filmy i tak dalej, wszystko, co związane jest z tego rodzaju poczuciem humoru. Propozycja padła od wydawcy, czyli firmy CD Projekt, i z tego, co wiem, to był zdecydowany wybór. A dlaczego mnie wybrali, to też trudno powiedzieć. W każdym razie bardzo mi się podoba ten wybór. Bardzo inteligentni ludzie muszą tam pracować. Profesjonalści!

CDA: Czy sprawiła Panu trudność taka praca (wydaje się, że jest raczej podobna do procedury dubbingowania bądź postsynchronizacji)?

Cezary Pazura: To kompletnie różni się od dubbingu filmowego. Czasami to są wyrwane z kontekstu zdania. Takie zdania mogą żyć swoim życiem, a przecież jednak są w jakiejś konwencji, są wynikiem jakiejś myśli. Więc to już jest nie moje zadanie, to jest zadanie ludzi, którzy opracowują tekst. Oni mi mówią, co danym zdaniem mam załatwić. Ja muszę dodać tylko swoje różowe ja. W grze Różowa Pantera postać może przecież w różny sposób zareagować. Ja gram kilka point, a w filmie, powiedzmy, rysunkowym gram jakąś rolę i ona jest od początku do końca jakoś określona.

CDA: Miał Pan już możliwość pracy w ten sposób przy okazji Różowej Pantery 1. Czy teraz, po zdobyciu doświadczenia z poprzedniego razu, było łatwiej?

Cezary Pazura: Wcale nie. Wysiłek jest porównywalny. Człowiek oczywiście nabiera pewnej rutyny, ale przez całe moje życie z nią walczę, bo rutyna zabija świeżość. Jest takie łacińskie słowo "amatore", które oznacza czysty stosunek, niczym nieskażoną miłość do tego, co się robi. W rozumieniu tego słowa ja jestem amatorem, czyli zawsze denerwuję się tak samo i daję tyle samo energii, nigdy nie poddaję się rutynie.

CDA: Czy miał Pan okazję zagrać w pierwszej części gry Hokus Pokus Pantera? Jeśli tak - jakie to uczucie słyszeć, jak główny bohater gry komputerowej mówi Pańskim głosem?

Cezary Pazura: Tak normalnie. Ja już przywykłem do tego. Gorzej było z patrzeniem na siebie, jak pamiętam, za pierwszym razem. Tak naprawdę my nie znamy siebie. Tak samo jest z głosem, nie znamy swojego głosu. Kiedy mówię, to słyszę swój głos odbity od ściany, a ten, który wypływa z głośnika, to jest ten, który bym słyszał, gdybym sobie mówił do ucha. Tak samo jest z patrzeniem na siebie. W lustrze widzimy swoje odbicie, a nie widzimy swojej twarzy. Nie mógłbym być na przykład własnym reżyserem dźwięku, bo bym nie słyszał swoich błędów. Nie ma aktorów, którzy nie potrzebują reżysera jako doradcy, kogoś, kto skomentuje.

CDA: Czy używa Pan komputera na co dzień?

Cezary Pazura: Ja może mniej, ale moja żona bardzo. Mamy komputer w domu i nie wyobrażam sobie życia bez niego. Chyba się już nie da. Przy szeroko przez nas prowadzonej działalności artystyczno-produkcyjno-prawnej komputer to podstawa.

CDA: Czy komputera używa Pan tylko do pracy? Czy gra Pan w gry komputerowe?

Cezary Pazura: Nie gram. Powiem szczerze, że po prostu nie mam czasu, a poza tym się zawsze wpienię, bo mi nigdy nie wychodzi. To nie jest na moją psychikę, ja bym musiał wszystko wygrać, a to jest niemożliwe, bo bym stracił na to całe życie.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJWYŻSZY CZAS, ABYŚ UZUPEŁNIŁ SWOJĄ KOLEKCJĘ NAJLEPSZYCH GIER.

ZŁOTA EDYCJA BALDUR'S GATE

W skład pakietu wchodzi:

Gra Baldur's Gate (5 CD)

Dodatek Opowieści
z Wybrzeża Mieczy (1 CD)

Obszerna instrukcja

Mousepad

Mapa



ZŁOTA EDYCJA THE SETTLERS III

W skład pakietu wchodzi:

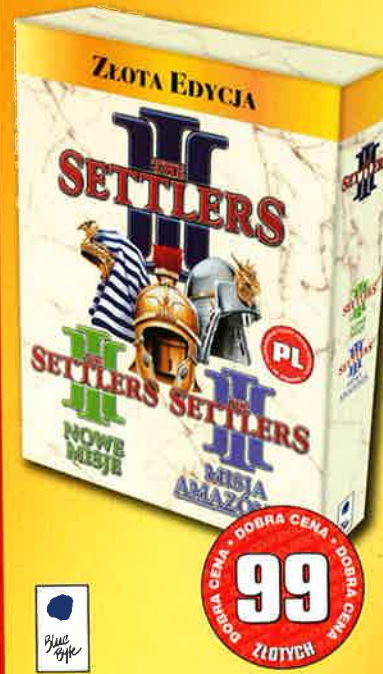
• Gra The Settlers III
(2 CD)

• Dodatek The Settlers III:
Nowe Misje

• Dodatek The Settlers III:
Misja Amazonek

• Instrukcja do gry

• Mousepad



ZŁOTA EDYCJA PLANESCAPE: TORMENT

W skład pakietu wchodzi:

Gra Planescape: Torment
(4 CD)

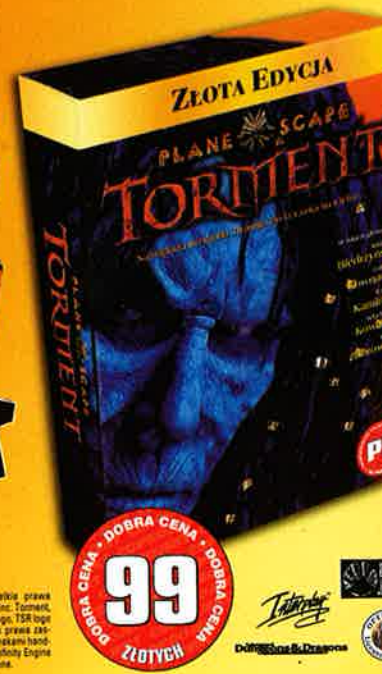
Słownik pojęć z gry

Obszerna instrukcja

Mousepad

Koszulka Torment

Plakat



ZŁOTA EDYCJA ROLLERCOASTER TYCOON

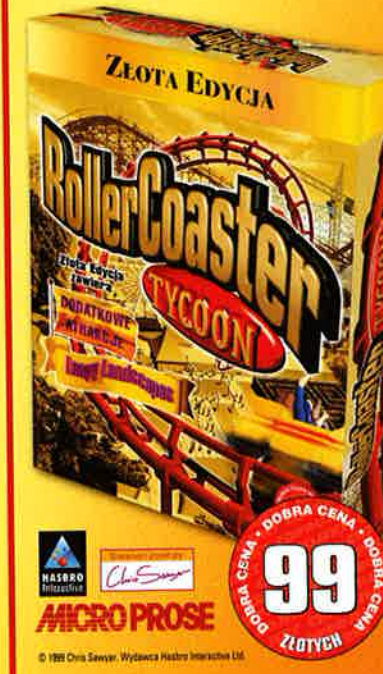
W skład pakietu wchodzi:

• Gra Rollercoaster
Tycoon (1 CD)

• Dodatek
Loopy Landscapes

• Dodatek Dodatkowe
Atrakcje (zawarty na
płyce z Loopy Landscapes)

• Instrukcja do gry



JUŻ W SPRZEDAŻY





Squad Leader

Random Games to developer, który, wbrew nazwie sugerującej pewną przypadkowość w ofercie, tworzy tylko jeden ich typ: turowe gry taktyczne. Nie byłoby w tym nic złego, przeciwnie: jako wielbiciel pierwszego X-COM (UFO) byłbym wniebowzięty wiedząc, że co pewien czas ktoś podrzuci mi nowe smakowite danie o tym smaku. Pod warunkiem, naturalnie, że danie to rzeczywiście będzie wysmienite... Tak zaś nie jest. Random Games, które zaistniało w świadomości graczy w gruncie rzeczy dzięki licencji Games Workshop i ich Warhammerowi 40 000 (Chaos Gate), na ogół zaś odnotowywane zaledwie jako "ci stojący za niezbyt utraconymi Wages of War i Soldiers at War", zatrzymało się pod względem technicznym na poziomie engine'u Chaos Gate (notabene: jedynie usprawnionego wcześniejszego SaW). Wszystko, na co może sobie aktualnie pozwolić, to nabierać kolejnych naiwnych, oferujących świat nadający się do przedstawienia w formie taktycznej turówki.

Gem.ini

Tym razem naiwnym jest Avalon Hill, wielbicielem niekomputerowych gier strategicznych znany m.in. jako twórca serii Squad Leader i Advanced Squad Leader (papierowe takie...). Ludzie ci przyjęli za dobrą monetę zapewnienia o nieprawdopodobnej wiarygodności engine'u Random Games i pozwolili, by nazwa Squad Leader zdobyła również pudełka sprzedawane w sklepach z softem. Czy wyjdzie to na dobre liczącej sobie 23 lata marce, nie jestem wcale pewien. Komputerowy Squad Leader bowiem, jakkolwiek w założeniach wielki, w praktyce okazuje się bardzo mały. Zaskakujące? A jakże. Są w nim bowiem rzeczy wspaniałe, na przykład... niech no się zastanowię... to wspomniane już niewątpliwie pokrewieństwo z UFO i Chaos Gate - gramy, nad którymi spędziłem niegdyś wiele, wiele dni (i nie ma w tym, dammit, ani grama przesady!). W odróżnieniu jednak od UFO czy

trzy różne sposoby (czytaj: w grze dostępne są trzy kampanie), Konkretniej: wcielając się w tytułowego dowódcę oddziału amerykańskiego, brytyjskiego i am letzten aber nicht am mindesten (mam nadzieję, że mój germanista tego nie zobaczy...) niemieckiego. Każdą z nich podzielono na kilkanaście scenariuszy (np. utrzymać wioskę, zniszczyć konwój z zaopatrzeniem itp.). Te ostatnie z kolei dzielą się, podobnie jak w UFO czy CG, na jednostki czasowe zwane turami, gdzie działania naszych nieszczęsnych podopiecznych limitowane są systemem tzw. punktów akcji. Słowem: klasyka w równie klasycznym wydaniu. Problem stanowi wiekowy



engine, który to wszystko ma napędzać. To w nim właśnie biorą swój początek wszystkie braki Squad Leadera: fatalna grafika i animacja, fatalna AI gry, fatalna fizyka, fatalny interfejs, a nade wszystko fatalna stabilność gry.

Po kolei: grafika, jaka w Squad Leader jest, każ-

dy widzi po screenach. Nie oddają one jednak grozy sytuacji w sposób, w jaki jawi się ona na ekranie monitora. Pewien jestem, że nie sposób już wychwycić wszechobecnej pikselozji, powtarzających się wyszukanych elementów plansz i dziwnego wyglądu naszych żołdaków. To jednak dałoby się znieść, w gruncie rzeczy bowiem nie to jest najważniejsze. Jednak faktu, że całość ujęto w przedziwnej izometrycznej, ale bardzo niskiej perspektywie, przez co nie widać w praktyce ukształtowania terenu, pominąć milczeniem nie sposób! Zrobiono to bowiem tak przemysłnie, że - przyjmując, że północ jest po prawej u góry - nie widzimy zupełnie północnych zboczy! A jako że brak też możliwości obrócenia mapy, choćby o 90 stopni, trzeba niemal postrzegania pozazmysłowego, by np. dobrze wyznaczyć szlak, nie wspominając o uniknięciu tak trywialnych niespodzianek, jak niewidoczna do samego końca drużyna wroga. Pomaga trochę włączenie dodatkowych linii dzielących obszar na kwadraty, jednak przy nim trudno o złudzenie realności toczących się walk...

nawet Chaos Gate, Squad Leader na dłuższą metę do grania, nie bez zmuszania się do tego, się nie nadaje. Zaczniemy jednak od początku. Squad Leader pozwala na wzięcie udziału w D-Day na

Idźmy dalej: animacja poruszających się żołnierzy i pojazdów (bo i takie można tu spotkać, a jakże!). Nie wiem, co sprawiło, że bez żadnego problemu można przeliczyć (nie śpiesząc się!) liczbę klatek każdej z nich! Nie wiem, czemu zdecydowano się na urwanie kilku z nich, wywołując tym samym efekt "kulejących" i przemieszczających się skokami żołnierzy, zawracających w ułamku sekundy pojazdów, "klatkowych" wybuchów. Być może uczyniono to w trosce o płynność rozgrywki, jednak jeśli tak, to tej ostatniej nie pomogło to wcale (patrz dalej). Kolejny punktik naszego planu: fatalna, a w gruncie rzeczy - żadna AI. Żadna, gdyż nie istnieje coś takiego, jak próba wypracowania sobie pozycji do ataku, no



chyba że za takową uznamy ślepy pęd przed siebie ku spoczywającym wygodnie - w idealnych pozycjach strzeleckich z rozkazem "opportunity fire" - żołnierzy. Inny przykład to nagminne strzelanie w plecy stojącym tuż przed nami towarzyszom. Cóż, w UFO, owszem, zdarzało się, jednak już w JA2 nie pamiętam, by stojący 30 centymetrów za kumplem człowiek kiedykolwiek wpakował mu w plecy kulę. Tym bardziej, że wymagałoby to umieszczenia lufy karabinu dokładnie pomiędzy jego łopatkami...

Fatalna fizyka: tu można by długo, jednak ograniczę się do tego jeno, że zdarzają się cudowne trafienia, w których kula przesyłała górę człowieka, bądź bezpośrednie trafienia z dział kal. 88 mm (Tygrys) w przeciwnika, który mimo to śmigał później aż miło (różnica pomiędzy pełnym paskiem energii a jego niemal kompletnym brakiem jest żadna!). Tu płynnie przechodzimy do problemu interfejsu. Cóż, jeśli grałeś wcześniej w Chaos Gate - będziesz w domu. Jeśli nie, polecam wzięcie paru lekcji w ramach "Boot Camp", gdyż jestem pewien, że bez tego nie będziesz w stanie udzielić pierwszej pomocy czy przydzielić ładowniczego do moździerza lub innego MG-42. Nie spodziewaj się jednak, że tuż po zaliczeniu treningu wszystko stanie się łatwe i przejrzyste. Już w trakcie gry niejednokrotnie pewnie zgryznieś zębami w chwili, gdy okaże się, że jedyny osobnik, który mógł nieco poprawić niekorzystną sytuację, wymagającą jednak podbiegnięcia do celu, właśnie skorzystał z wcześniej zaznaczonego rozkazu czołgania się... Niestety, tak właśnie jest: rozkaz np. biegu przenoszony jest na następnych żołnierzy, zamiast zapamiętywania ostatniego polecenia stosowanego do wywołanego właśnie żołnierza.

To jednak jeszcze nie koniec problemów z formą programu: kolejnym irytującym mankamentem interfejsu jest to, że zabrakło w nim wielu istotnych dla przebiegu gry informacji. Wymienię dwa przykłady: zaczynamy misję, po czym, już po wystartowaniu scenariusza, rozstawiając żołnierzy, nie wiemy, czemu nie mamy sposobności podejrzeć, jaki sprzęt dźwiga dany żołnierz! Ma to znaczenie o tyle, że wcześniej już w trakcie doboru członków teamów i wyboru sprzętu desygnujemy niektórych żołnierzy do spełniania określonych ról: np. obsługi moździerza czy innego MG-42. Podobnie dokuczliwy brak występuje w przypadku ciężko rannego (tzn. leżącego w bezruchu na glebie, bo ci leżący ranni brykają niczym młode jelonki) - brak mianowicie jakiegokolwiek graficznego symbolu pogarszającego się stanu! Nie wiadomo więc, czy warto jeszcze narażać sanitariuszy, czy raczej pozwolić mu połączyć się z duchami przodków. Błędem w sztuce jest, według mnie, również to, że Funker (czyli po naszym Radio) nie jest w stanie wskazać celu artylerii, dopóki go nie widzi. A jako że zwykle artylerię sprowadza się na najsilniej strzeżony punkt przeciwnika, najczęściej ginącymi są właśnie wpatrujący się do bólu spojówek w cel radiowcy...

Ostatnia wreszcie grupa mankamentów obejmuje nieprawdopodobnie złe zachowanie się gry pod względem technicznym. Powód znów korzeniami tkwi w tym, że w czasach, w których powstał engine gry, o wielu rzeczach jego twórcom nawet się nie śniło. Squad Leader całkowicie ignoruje np. obecność wszelkiej maści akceleratorów, co w oczywisty sposób wpływa na płynność wyświetlania obrazu bitwy i ogólnie ujętą szybkość jej przebiegu. To z tego powodu pierwsza tura zmasowanego ataku Amerykanów na umocnienia niemieckie trwała z zegarkiem

w ręku - 9 minut!... Ponownie, nie byłoby to najgorsze, gdyby nie obecna przez cały czas gry niepewność, ile jeszcze pozwoli ona nam zobaczyć. Niestety, Squad Leader nieprzychylnie się sypie. Co gorsza: nie robi tego do końca przypadkowo (co bardziej zdesperowani mogliby to ominąć, stosując odpowiednio często save'y), lecz regularnie w pewnych momentach, co w doskonały sposób uniemożliwia ukończenie kampanii od pierwszego podejścia...

No i pięknie, to, co jest w Squad Leader niemiłe, pozwoliłem sobie opisać. Czy jednak jest w niej coś, co - naturalnie prócz samego faktu, że to turówka, a boje toczą się o skrzyżowanie, wioskę i most - może się podobać? A jakże, nawet kilka rzeczy: mnie podobały się np. życiorysy żołnierzy (300 różnych!), gdyż dają dobry wgląd w to, czym w istocie jest wojna dla zmuszonego do jej uprawiania mięsa armatniego. Podobały mi się, z tegoż samego względu, listy z domu i wpływ, jaki wywierają na morale żołnierzy (które to morale, nawiasem mówiąc, wpływu na ogólną sprawność posiadacza nie ma w ogóle).



Squad Leader, jakkolwiek w założeniach wielki, w praktyce okazuje się bardzo mały. Słaba grafika i animacje. Marna AI i fizyka. Niedopracowany interfejs i obłędne wymagania sprzętowe. Słowem: krok w tył nawet w stosunku do Enemy Unknown.

Podobało mi się to, że Niemcy krzyczą po niemiecku, co brzmi całkiem, całkiem; zwłaszcza że wiem dzięki temu, jak brzmi "eat lead" po niemiecku ("fress Leid", jakby się kto pytał). Podobały mi się poszczególne możliwości żołnierzy: umiejętność wynoszenia na ramieniu spod ognia rannych, przydzielania żołnierzy do ciężkiej broni czy do obsługi pojazdów... Jednak, niestety, nie może to wyrzec zdecydowanego wpływu na ocenę ogólną, która, no cóż, do najwyższych z pewnością nie należy. Cóż - każdemu według zasług.



Squad Leader, czyli rozczarowanie. Słaba grafika i animacje. Marna AI i fizyka. Niedopracowany interfejs i obłędne wymagania sprzętowe. Słowem: krok w tył nawet w stosunku do Enemy Unknown.

A szkoda, bo gdyby nie był tak marny, byłby wspaniały.

Ocena:

4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Random Games

Dystrybutor:

Random Games

Internet:

http://www.randomgames.com

Wymagania:

Windows 95/98, PII 233,

32 MB RAM

Akcelerator:

nie

Plusy:

- turówka gra taktyczna w stylu UFO
- spora ilość scenariuszy, ludzi, sprzętu
- generator misji

Minusy:

- grafika i animacje
- AI
- fizyka
- interfejs
- stabilność
- całokształt

Infestation

Frontier Developments to firma znana przede wszystkim z kultowej wręcz gry Frontier (1993) czy też jej sequela First Encounters. Niektórzy pamiętają też na pewno inne tytuły, które zawdzięczamy angielskiej firmie: Zarch, Virus, V2000, Darxide. O ile pierwsze dwie gry są znane chyba wszystkim, to pozostałe nie odniosły zbytniego sukcesu. Ostatnie dzieło Frontier Developments dotaczy niestety do tej drugiej kategorii...

Czarny Iwan

Infestation to w wolnym tłumaczeniu "zarobaczenie". Tytuł nie dotyczy (wbrew pozorom) owisów, wsi czy innych pluskiew, lecz inteligentnej i wysoce agresywnej rasy kosmitów, którym znużyły się mleczne koktajle i którzy postanowili wysłać dla odmiany trochę ziemskich kolonistów.

Scenariusz gry na pewno nie zdobyłby nagrody Hugo ani Nebula, jednak stanowi miłe odniesienie do tego wszystkiego, co już widzieliśmy i znamy z dziesiątków filmów oraz książek klasy D. Nie grozi nam porażenie nowym, skomplikowanym, twórczym i zaskakującym scenariuszem, który zmusiłby szare komórki do wzmożonego, zbędnego wysiłku. O, nie. Dostaliśmy raczej schematyczny do bólu, ale jednocześnie bezpieczny i swojski, wyświechtany pomysły. Okazuje się bowiem, że na ziemską cywilizację, a właściwie kolonie rozrzucone po całej galaktyce, spadły hordy robakowatych, wysoce inteligentnych istot. Jeżeli w zakamarkach pamięci przechowujecie gdzieś obrazki z "Żołnierzy kosmosu", to możecie je teraz wywlec na powierzchnię świadomości. Scenariusz z tego filmu - wypisz, wymaluj, pasuje do naszej gry; należałoby jednak dodać sobie jeszcze wątki z Inwazji pozeraczy ciał plus "Kosmiczne marionetki". Taki koktajl pije się szybko i równie szybko zapomina jego smak.

Liczyłem po cichu, że skoro paskudy z kosmosu nastają na nasze życie, będzie można wcielić się w jakiegoś utuczonego sterydami i ideami bohatera na miarę Supermana lub choćby Wonder Woman. Nic z tego! W Infestation zasiądziesz za sterami opancerzonego łoża, ACAM. Wydawałoby się, że trochę stali i cztery gumowe kółka to niewiele, by zbawić świat. Okazuje się jednak, że ACAM - cud ziemskiej myśli technicznej - może być śmiertelnie groźny dla głupich, pokrytych chitynowym pancerzykiem Obcych. W tym wypadku należy się



jednak słowo wyjaśnienia. Mówiąc jasno i dokładnie, są to robale zbliżone do tasiemca, które infekują ludzki układ nerwowy i przejmują kontrolę nad ludzkim organizmem, który staje się jego żywicielem. Ble! Jak widać, nawet pocziwa dżdżownica może dokonać najazdu na ziemskie kolonie, a cóż dopiero tacy przeciwnicy jak Predator lub Alien :-).

Zarobaczony osobnik nie ma już szans na powrót na tony społeczeństwa. Można go tylko wykończyć, tak więc naszym zadaniem nie będzie nic innego jak zabijanie (o zgrozo) ludzi! I tak oto pojawia się koronny dowód na szkodliwość i niszczący młodą, niewinną tkankę narodu polskiego wpływ gier komputerowych.

Z bólem serca i łzami w oczach będziemy więc musieli z litością zanieść śmierć naszym nieszczęsnym pobratymcom. Ziemscy naukowcy konstruują specjalistyczne wyposażenie w postaci broni zaczepno-obronnej, a także mas dodatkowych podzespótów,



które zamontowane na ACAM umożliwią skuteczniejsze eliminowanie przeciwników. Mimo że jest to moralnie naganne, musisz podjąć się tego zadania.

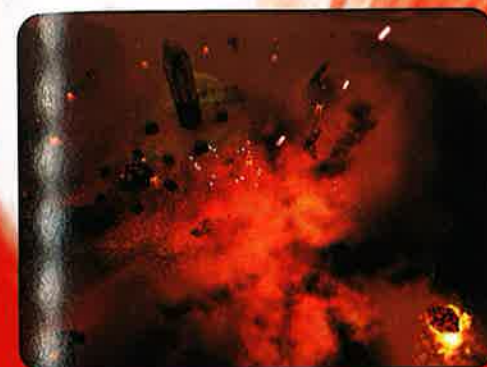
Każda misja rozpoczyna się do startu w bazie macierzystej, gdzie znajduje się też labo-

ratorium naukowców. Przed akcją należy tam koniecznie zajrzeć. Na specjalnej konsoli komputerowej pojawia się lista możliwych innowacji. Aby zainstalować dany system, zazwyczaj należy dostarczyć odpowiednią ilość energii, która rozrzucona jest po terenie w postaci kryształów. Przezroczystych kamyczków są aż trzy rodzaje i - jak łatwo się domyślić - zazwyczaj do kompletu brakuje akurat tych, których jest jak na lekarstwo. Ulepszenia mogą przebiegać w dwóch kierunkach. Przede wszystkim będą to dodatkowe rodzaje broni lub wyposażenia, czyli np. możliwość powiększania kół ACAM (co pozwoli przejechać przez wypełnione wodą rozpadliny bez obawy o uszkodzenie pojazdu) lub system rakiet ziemia-powietrze, bomby dymne, lasery, granaty, broń plazmowa itd. W każdej misji pojawia się nowa broń lub wyposażenie specjalne (poziomów gry jest w sumie trzydzieści). Drugi rodzaj ulepszeń dotyczy możliwości technicznych ACAM. Będzie to np. wytrzymałość pancerza, siła ognia, szybkość, liczba pocisków danego typu.

Infestation jest gierką, która mogłaby się znaleźć w szeregu z wymienionymi wcześniej tytułami, jak Virus, Defender i V2000. Produkt Frontiera można odpalić w rozdzielczości 1024 x 768. Widoczki, które roztaczają się przed



naszymi oczami, wsparto na solidnych efektach w rodzaju dynamic lighting, bilinear filtering, Z buffering. Jest to standardowe wyposażenie, które daje miły efekt. Graficznie Infestation prezentuje się całkiem poprawnie,



ko domyślać, że technologia Obcych, oparta na naszych zasobach ludzkich i technologicznych, musiała jednak wyprodukować konstrukcje bliższe kosmitom, co pewnie tłumaczy ów stan.

Wspomnę jeszcze tylko, że systemy cząsteczkowe, dzięki którym otrzymaliśmy efektowne eksplozje po celnej serii we wroga, gwarantują przeżycia zbliżone do wrażeń z nocy sylwestrowej pełnej fajerwerków. Jest głośno, błyskają światelka, a potem możemy iść do domu i spać.

Zadania, których się podejmujemy, to standardowe misje. Znamy je już tak dobrze, że można by cytować ich scenariusze z pamięci. Będziemy więc zmuszeni niszczyć obiekty wojskowe, przejmować bazy, likwidować zaznaczone zgrupowania wojsk przeciwnika. Trzeba jednak przyznać, że pojawiają się również ciekawsze, odbiegające od normy zadania.

W jednym z nich należy zniszczyć kilka stanowisk obrony, aby ostatecznie rozwalić centrum dowodzenia Obcych. Rozbicie radarów i urządzeń tworzących pole ochronne dla ognisk laserów nie jest w tym wypadku możliwe, bowiem są one schowane za linią obrony wroga. Zadanie wydaje się niewykonalne. Okazuje się jednak, że można wykorzystać naturalne ukształtowanie terenu oraz leżące tu i ówdzie głazy. Wystarczy przetrulić głaz (ACAM-em) w pobliże stanowisk ogniowych. Kamień potoczy się wówczas, siłą bezwładności przeleci przez teleport i dalej, aż do doliny, na dnie której znajduje się baza wroga. Nikt nie ma prawa przeżyć, gdy na głowę spada mu kilkotonowy kamień. Obcy nie są w tym wypadku wyjątkiem.

Podobne interesujące pomysły na scenariusz pojawiły się w głowach panów z Frontier Developments także w kilku innych wypadkach, co poprawia nieco ogólny klimat i grywalność. Nie zmienia jednak całokształtu obrazu gry, który po kilku godzinach grania wypływa na powierzchnię jak śnięta ryba. Pozornie wszystkie elementy gry leżą na swoim miejscu. Dostaliśmy fajny pojazd, którym można kosić łany wrogów. Mamy morze przeciwników, odmiennych pod względem (ohydnego) wyglądu, szybkości, siły itd. Penetrujemy aż dwadzieścia dwa zróżnicowane światy. Strzelamy i rzucamy granaty. Na pokładzie zawsze znajdzie się jakaś nowa pukawka. I co? I nic. Wszystko to jest na miejscu, jednak tak jak kawałki klocków z różnych kompletów nie chcą za bardzo do siebie pasować, tak Infestation wydaje się garem pełnym grochu i kapusty. Oczywiście można tego skosztować, można nawet zjeść trochę, każdy jednak wie, co się dzieje, gdy za dużo zje się grochu albo fasoli.

Zanim Infestation dotarło na moje biurko, zostało przeżute przez Gem.iniego i Yasia. Obaj dostali niestrawności. Wydaje się po prostu, że pomysł na Infestation rozlał się facetom z Frontier Developments w trakcie jego realizacji. Aspiracje były wielkie, projekt zakreślony z wielkim rozmachem, po drodze jednak zapomnieli, co właściwie robią, a robotę dokończyli siłą rozpędu. Wynik to gra przeciętna, bez charakteru i jakiejś myśli, która byłaby dla gracza w jakikolwiek sposób pociągająca. Można pograć, i owszem, ale dawno już oczekujemy od gier trochę więcej.

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Frontier Developments
Dystrybutor:
Ubisoft
Internet:
<http://www.frontier.co.uk/games/infestation/index.html>
Wymagania:
P166, 32 MB, Win9x/00, DirectX
Akcelerator:
pożrebny

Plusy:
• sporo trybów multi:
football, racing, capture
the flag, "buggy madness"
• 22 światy
• poprawna muza

Minusy:
• nuda
• nuda
• nuda

Ocena:
5

Świat platformówek

JAZZ JACKRABBIT



- Reedycja pierwszych przygód Jazz'a.
- Klasyka gatunku, ponad 90 poziomów!
- Ogromna porcja doskonałej zabawy!

JAZZ JACKRABBIT 2 the secret files



- Seria gier Jazz JackRabbit 2 The Secret Files i Zimowe Przygody to:
- mnóstwo dynamicznych, pełnych niespodzianek i humoru poziomów;
 - tryb jednego lub wielu graczy;
 - troje bohaterów: Jazz, Spazz i Lori;
 - edytor poziomów...

ZIMOWE PRZYGOODY JAZZ JACKRABBIT 2



'Po prostu fajna rodzinna platformówka' (CD Action)

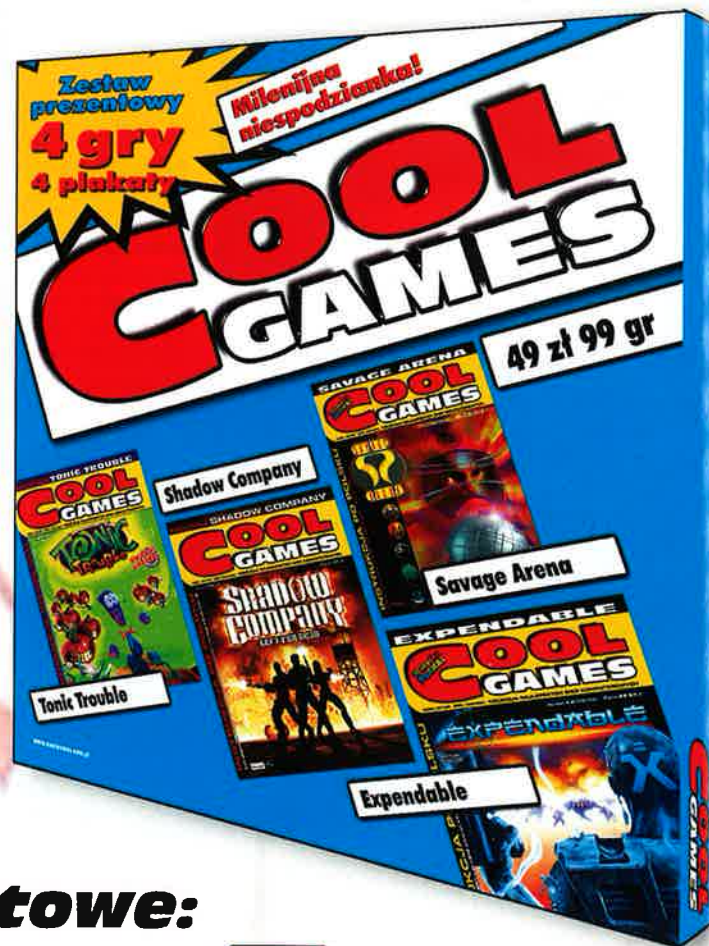
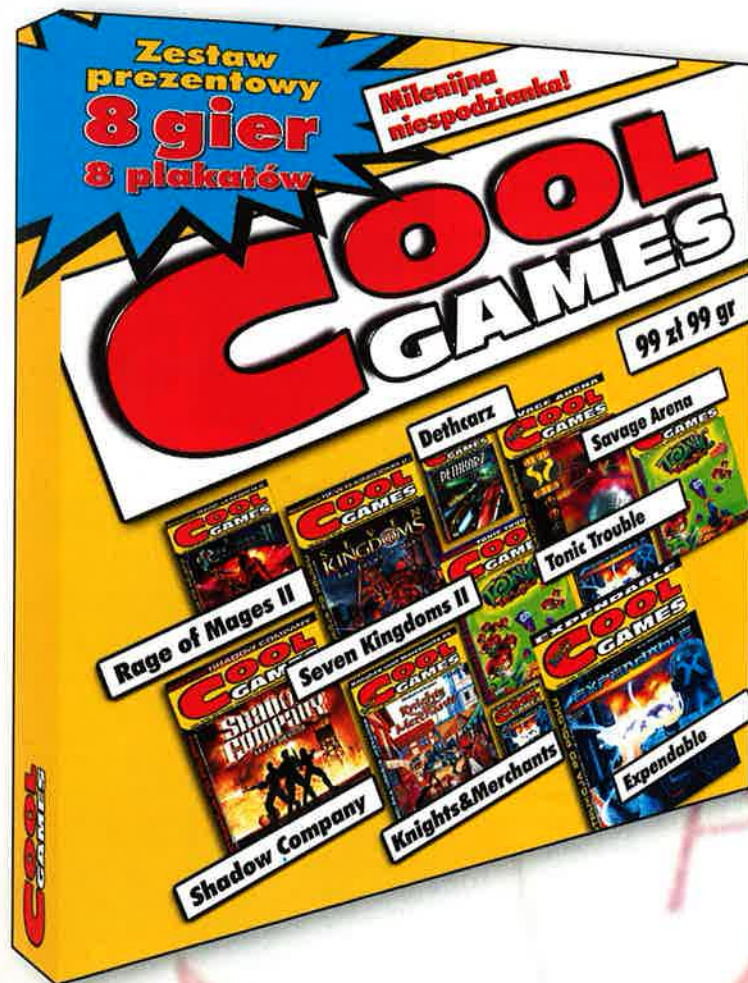
WYSPA 7 SKARBÓW



- 13 dużych, odmiennych graficznie światów
- renderowana grafika
- na koniec super bonus
- wysoka rozdzielczość
- muzyka audio

Gry do nabycia w dobrych sklepach oraz wysyłkowo: L.K. Avalon, skr. poczt. 66 35-959 Rzeszów 2 tel. (17) 856 99 12, email: office@lkavalon.com Wyrzutek w 24 godziny. Dostarczamy 7 zł kosztów pocztowych.

Już w grudniu w kioskach i EMPIKACH milenijna niespodzianka!



Zestawy prezentowe:

8 gier lub 4 gry

po niewiarygodnie niskich cenach.

Zamów w redakcji taniej z dostawą do domu!

Rage of Mages II
-RTS z elementami RPG

Seven Kingdoms II
-druga część legendarnego RTS-a

Shadow Company
-gra akcji i strategia w jednym

Tonic Trouble
-platformówka w 3D, rewelacja

Dethcarz
-wyścigi samochodowe, śliczne!

Knights & Merchants
-strategia czasu rzeczywistego po polsku

Expendable
-strzelanka w 3D, kosmiczne klimaty

Savage Arena
-gra sportowa, ale co to za sport!

**Zaufaj
sprawdzonej
marce:
Cool Games**

- trzymamy w ręce najlepsze karty na rynku.

**UWAGA!
SUPERTAJNE!**

**COOL
GAMES**

NA DOBRY POCZĄTEK
NOWEGO WIEKU I TYSIĄCLECIA:

Quake

Unreal

Blood 2

Beetle Crazy Cup

Heart of Darkness



<input type="checkbox"/> Nr 7/99 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 8/99 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 9/99 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 1/00 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 2/00 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 3/00 20 zł
<input type="checkbox"/> Nr 4/00 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 5/00 20 zł	<input type="checkbox"/> Nr 6/00 25 zł	<input type="checkbox"/> 8 gier 90 zł	<input type="checkbox"/> 4 gry 40 zł	

Uwaga:
w cenie egzemplarza
zawarte są koszty wysyłki

ZAMAWIAM

Imię: Nazwisko:

Ulica: Nr. domu

Miejscowość: Kod Pocztowy:

Województwo: Tel:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis:

Adres redakcji:

**COOL
GAMES**

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

PRZEMIAŁ NR 40 + 02 53 - 43 00 773

DO: NEO 1 - HUMAN BRAIN SIMULATOR

DO: Wszyscy zainteresowani kontynuacją Earth 2140.

WYTYCZNE: Dokonać określenia poziomu zainteresowania projektem.

ZADANIE: Stwierdzenie jakichkolwiek oznak zainteresowania wywołuje konieczność przeczytania poniższej recenzji. Wykonać!!!

Czarny Iwan

Tak, tak, chodzi o tę samą wojnę, która wybuchła w 2140 roku, kiedy to wojska Dynastii Euroazjatyckiej zrobiły duże "kuku" Cywilizowanym Stanom Zjednoczonym, tłumacząc się zbyt dużą liczbą poborowych, z którymi nie było co robić. Mniejsza o powody polityczne, historyczne czy też jakiegokolwiek inne (higieniczne, mieszkaniowe), gdyż każdy powód jest dobry, by wysłać chłopaków na wojnę i by wielkie korporacje mogły zarobić krocie na sprzedaży broni.

Krąży plotka, że ED zabrało ze sobą na kontynent amerykański zbyt mało papieru toaletowego (nikt nie przewidział, że będą tam aż 8 lat, a żołnierze ponadto nie potrafili korzystać z bidetu) i dlatego armia musiała w pośpiechu się wycofać. Na pożegnanie pozostawili jednak jaśniejącego nad biegunem północnym dorodnego, wypaszonego kilkusetmegatonowego grzyba. Jak pamiętacie, w owych czasach (w odróżnieniu od naszych na szczęście) nie ograniczano się zbytnio z użyciem broni jądrowej (jakieś tam zimne wojny są dobre dla mięczaków), i wszystko byłoby w porządku, gdyby nie jeden niewielki znaczący (z pozoru) fakt. Otóż statuska Ziemia doszła do wniosku,



że pozbędzie się z własnej powierzchni tych okropnych (nie używających papieru toaletowego) ludzi i... zmieniła orbitę.



Mimo zagrożenia i wiszącej nicości miecz Damoklesa groźby zagłady żadna ze stron konfliktu nie chciała rokować, a tym bardziej nikt nie myślał o tym, aby ustąpić przeciwnikowi pola. Mówiąc prościej, nie doszło do najmniejszych prób porozumienia. Mało tego, konflikt wybuchł z jeszcze większą siłą, a jego zarzewiem sta-



ła się ta reszta surowców pozostałych na Ziemi. Do tego dochodzi szantaż Korporacji Lunamej (wesłi w posiadanie wielkiego działa na księżycu), odkrycie technologii obcych, nielegalne eksperymenty z mózganiami ludzkimi i...

Cóż, to prawdziwy chaos, więc nic dziwnego, że wszyscy chcą emigrować na Marsa, eliminując konkurencję oczywiście :-). Nieco przekoloryzowałem i przeinaczyłem fakty, jednak nie zmienia to sytuacji. Mamy wojnę, panowie. Poleje się krew, to pewne. Proponuję wygodnie usadzić się w fotelu i przygotować na najgorsze.

Postęp, jaki dokonał się od momentu wydania poprzedniej części gry, znajduje wyraz przede wszystkim w świetnym opracowaniu graficznym oraz w zoptymalizowaniu kodu, dzięki czemu gra działa nawet na słabym sprzęcie (na którym pierwsza część ani drgnęła). Autorzy wykonali naprawdę kawał dobrej roboty. Podczas projektowania The Moon Project wzięto również pod uwagę krytyczne uwagi graczy, ich pomysły urozmaicenia i uatrakcyjnienia gry. Wyznawcy Earth 2140 zostali więc zobligowani do zgłaszania swoich pomysłów do siedziby firmy TopWare.

Bardzo dobrym rozwiązaniem są dynamiczne kamery. Pozwalają one śledzić plan akcji z trzech niewątpliwie najlepszych miejsc, dających najlepszy wgląd w sytuację. Z poprzedniej części pozostała możliwość manipulowania kamerami w dwóch płaszczyznach oraz zoom. Mamy możliwość ustalenia (w opcjach gry), z jakiej wysokości będziemy patrzeć na toczącą się poniżej walkę. Jedyne ograniczenie stanowią moż-

liwości karty graficznej, jednak nawet na słabszym sprzęcie będzie można grać, bowiem istnieje opcja stopniowania detali tekstury.

Skoro już o detalach mowa... W grze roku 2150 prowadzono efekty atmosferyczne w rodzaju padającego deszczu, śniegu. Efekty wyglądają tak realistycznie, że aż chce się sięgnąć po parasol lub naciągnąć czapkę uszatkę na nos. Pośrednio dzięki tym fajerwerkom otoczenie wydaje się niemal naturalne i niemal prawdziwe. Dodany do tego tryb noc-dzień może sprawić, że poczujecie się senni, gdy w monitorze zaidzie słońce. Kiedy zapada zmrok, możemy włączyć światła na budynkach i zapalić reflektory w pojazdach (może to być opcja automatyczna). Kwestia świateł (nie tylko na budynkach i pojazdach) jest o tyle istotna, że one naprawdę oświetlają teren, a gdy snop światła pojazdu zwiadowczego wydobywa nagle z ciemności czołg przeciwnika, rozgrywka staje się ciekawsza. Oświetlona jak Las Vegas baza to oczywiście doskonały cel dla wroga. Musimy więc wybrać, czy poruszamy się trochę po omacku czy ryzykujemy szybsze wykrycie i iluminację okolicy.

Swoją drogą, największe wrażenie robi świt na Florydzie, gdy wśród podnoszącej się mgły, wydłużających się, mrocznych cieni budynków, wylaniają się zza wzgórz oddziały zaopatrzenia, omiatające teren ostrym jak brzytwa promieniem światła. Spojrzenie na całość z odpowiedniej perspektywy daje obrazek, którego nie powstrzymałby się niejeden film SF.

Jak wygląda The Moon Project, możecie ocenić sami patrząc na screeny; inna sprawa to strona dźwiękowa księżycowego projektu. Niestety strony magazynu CD Action jeszcze nie grają niczym kartki świąteczne, więc nie pozostaje mi nic innego, jak opisać muzykę. Przy okazji wspomnę również, że wszystko "dzieje się" w języku polskim, od najdłuższego przemówienie obsługi pojazdu w trakcie misji.

Świetnie zaznaczone zostały elementy charakterystyczne mocarstw uczestniczących w konflikcie. Chodzi o niesamowity rosyjski akcent pojazdów ED czy też cybernetyczne brzmienie głosu pojazdów UCS, które będąc w pełni zrobotyzowane pomrukuje metalicznie jak uwięzione w puszkach myszy. Miło jest również posłuchać feministek z LC, które fanatycznie bronią swojego księżycy. Ponadto doskonałe efekty wybuchów ruchomych pojazdów i szum wody (nie powiem: śpiew ptaków) tworzą wspaniałą, równie dopracowaną jak grafika, oprawę dźwiękową. Muzykę autorzy dobrali z dużym wyczuciem. Jest niemal w całości marszowa, mocna (choć momentami to czysty hard rock), aż by się chciało wuć kamasze i poima-



szerować przez Plac Czerwony z głową wysoko uniesioną w kierunku trybuny honorowej. Zdarzają się też stonowane kawałki o niemal kłiwym brzmieniu, które nasuwają na myśl konającego żołnierza gładzącego skrwawioną ręką zdjęcie matki. Inne jeszcze dźwięki pogłębiają wrażenie grozy i napięcia. Mówiąc krótko, The Moon Project nie jest dla osób nadwrażliwych emocjonalnie, zachodzi bowiem obawa, że zbyt łatwo się wzruszą lub przerażą.

W trybie kampanii możemy standardowo wybrać jedną z trzech rywalizujących formacji. Wszystkie misje są oczywiście zintegrowane ze sobą, a scenariusz - jak poprzednio - wysysa i wciąga. Po prostu maksymalnie absorbuje. Ponadto dostępna jest szeroka gama potyczek pojedynczych. Zupełną nowością w The Moon Project stanowi natomiast EarthC, czyli język skryptowy umożliwiający projektowanie kampanii i edycję zachowania się oraz parametrów jednostek. Pozwala on tworzyć fantastyczne scenariusze, które roją ci się w głowie.

Lokacje poszczególnych misji nie zmieniły się znacznie w odniesieniu do pierwszej części. Znajdziesz się w zrujnowanych strefach, jak San Francisco, Amsterdam itp. Są to smutne, martwe miejsca. Niekiedy porośnięte lasami, ale częściej pogrzone kraterami, pełne zgłiszczy i ruin, w niczym nie przypominające tętniących życiem metropolii. Na dłuższą metę pyzata, księżycowa bułka może się znudzić. Wszędzie te same szarości i zgnile brzozy. Oczywiście to zrozumiałe, bo trudno spodziewać się na księżycu plaży Copacabana, jednak nie zmienia to faktu, że dla mogą zmęczyć swoją monotonią.

Na szczęście edytor map pozwala stworzyć dowolnie fantazyjną lokację, ba, nawet zaprojektować sztandar.

Producenci proponują tak przystępną cenę, że żadna, nawet najbardziej pochlebna recenzja nie zrobiłaby większego szumu wokół The Moon Project. Grę można zakupić w dwóch wersjach. Wersja okrojona to wydatek około 20 zł (nie ma szans na piractwo), a wersja rozszerzona - około trzy razy tyle. Wersja okrojona poza kartonowym pudełkiem pozbawiona jest również 22 filmów, 40 utworów audio, kreatora sztandarów, edytora map, puzzli, tapet itd., więc jest to produkt dla minimalistów. The Moon Project to godny następca swojego poprzednika. Na pewno warto zagrać.

PRZEMIAŁ NR 40 + 02 53 - 43 00 773

DO: NEO HUMAN BRAIN SIMULATOR

RAPORT: Duże zainteresowanie projektem zagwarantowane, brak jakichkolwiek przeciwwskazań, oczekiwane poparcie opinii publicznej i lobby serowego.
KONIEC TRANSMISJI!

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
TopWare
Dystrybutor:
TopWare tel. tel. (033) 8130316
Internet:
http://topnews.topware.pl
Wymagania:
P 200, 32 MB RAM,
Win 95/98/2000/NT 4.0
Akcelerator:
niekonieczny

Plusy:

- niesamowita obalność o szczegóły - tak graficzne, jak i fabularne
- wysoki poziom komputerowego AI
- edytor kampanii

Minusy:

- Iroszkie monotonna sceneria (ale to z wiadomych względów konieczne)

Ocena:
8

Broken Land

Klonowanie wypycha się w naszą rzeczywistość, nie pytając nas o zdanie. Jedni odnoszą się do tego z obawą, inni cieszą się jak dzieci, nie rozumiejąc nawet problemu. Nie w tym rzecz - nas, graczy, nie interesują klony w stylu owcy Dolly. Dużo ważniejsze są gry, które w mniejszym lub większym stopniu korzystają z "materiału genetycznego" tytułów już istniejących. Oczywiście takie klony powstają zazwyczaj na bazie bardzo dobrych lub bardzo popularnych produkcji. Wydawałoby się, że daje to gwarancję odpowiedniej jakości nowego dzieła, a czasem nawet pozwala na stworzenie czegoś całkowicie nowego i lepszego. Niestety nie zawsze tak jest - więcej: bardzo często okazuje się, że klon nie dorasta nawet do pięt swojemu "dawcy". Doskonałym przykładem takiej właśnie pomyłki jest gra Broken Land, nieodparcie kojarząca mi się z tegorocznym hitem, Diablo 2.

Jej rodowód jest niewątpliwie ciekawy. Producent to niewielka rodzinna firma z Tajwanu, która do tej pory nie zasłynęła niczym konkretnym na naszym kontynencie. Wiadomo jednak, że programiści z tamtej części świata są mistrzami w dziedzinie komputerowej rozrywki. Inna rzecz, że ich gust zdecydowanie odbiega od tego, do czego jesteśmy przyzwyczajeni w naszym kraju, i może to właśnie dlatego Broken Land okazał się dla mnie grą, delikatnie mówiąc, kiepską. Ponieważ jest to typowy przedstawiciel gatunku action RPG, niezmiennie istotna jest fabuła, wszak np. przy Diablo obok klasycznego wyrzynania potworów trzymala nas jeszcze całkiem miła historyjka. Może nieco naiwna, ale w jakiś sposób trzymająca wszystko w - za przeproszeniem - kupie.



W Broken Land pozornie wszystko wygląda tak samo. Historia jest długa nie tylko w sensie rozmiaru pliku, ale i czasu, jaki upływa od jej rozpoczęcia do zakończenia w świecie gry. Ukłon w stronę graczy, którzy z lubością zaczytują się w literaturze fantasy? Niestety - jest inaczej. Żeby ta przydługa i nudna jak flaki z olejem historia kogokolwiek zainteresowała, musiałaby chyba być pierwszą, jaką w życiu przeczytał. Jest nudna i w zasadzie nijak ma się do samej gry - zresztą do niej wszystko ma się

nijak (i vice versa). Krotko mówiąc, zbędny balast, którym nie warto zaprzątać sobie głowy. Dużo lepszym rozwiązaniem jest obejrzenie intro wyświetlanego przy uruchamianiu gry. Pomijając fakt, że tu również potrzebne jest spore samozaparcie, historyjka ta w dużo większym stopniu łączy się z samą grą. Szkoda tylko, że jej wykonanie jest tak tragiczne, że aż chciałoby się polecić autorowi zapoznanie się choćby z kilkoma filmikami z gier - w celach czysto szkoleniowych. Nawet animacja (o ile można ją tak nazwać) przy uruchamianiu Windows jest o niebo lepsza nie tylko od intro, ale i od grafiki w całej grze.

Opowiadać czy choćby streszczać scenariusz Broken Land nie zamierzam. Raz, że jest on wtłaczany aż do bólu, dwa - nie wpływa w większy sposób na samą rozgrywkę, a trzy... No właśnie, trzeci powód jest chyba najbardziej wstydlivy, bowiem od Broken Land odrzuciło mnie, zanim na dobre zacząłem grać. Wiem, że to recenzentowi nie przystoi, ale mogę z całą pewnością stwierdzić, że próbowałem wielokrotnie. Za każdym razem kończyło się to tak samo: kilkanaście minut gry, po czym dzień lub dwa rehabilitacji psychicznej. Zanim zaczniecie rzucać błotem, pozwólcie mi powiedzieć, że widziałem chyba na tyle dużo dobrych i kiepskich gier, że potrafię wyłowić taką perełkę z dość małym prawdopodobieństwem popełnienia błędu.



Widzicie więc, że gra moim zdaniem zasługuje tylko i wyłącznie na pogrzeb. Z pewnością nie powinno się poświęcać na nią czasu ani - tym bardziej - pieniędzy. Być może jednak znajdzie się ktoś o guscie odmiennym od mojego w tak dużym stopniu, że Broken Land stanie się dla niego przebojem (bezalkoholowy browar dla takiego). Dlatego przedstawiam jednak kilka faktów o tej grze, nie zważając na moje prywatne nastawienie.

Po wspomnianym intrze niespodziewanie następuje główne menu gry. Nie ma żadnej ironii w słowie "niespodziewanie": minęła chwila, zanim się zorientowałem, co jest grane. Okazało się, że wizerunki czterech postaci widoczne na ekranie nie są tylko ozdobnikami. Klikając którąś z nich decydujemy się na pokierowanie jej dalszymi losami. Tu rzuca się w oczy brak jakichkolwiek informacji o dostępnych bohaterach; wybór następuje na tzw. palę, chyba że skorzystamy z instrukcji, która do przejrzystych nie należy. W sumie i tak nie jest to sprawa aż tak istotna, jak by się mogło wydawać. Poniżej, że Broken Land ewidentnie (żeby nie powiedzieć: beczelnie) wzoruje się na Diablo, próżno szukać tu takiego zróżnicowania bohaterów czy też dostatecznie plastycznego ich przedstawienia, żeby nasz zlepek pikseli mógł się stać czymś więcej. Faktem jest, że od wyboru postaci zależy mniej więcej wygląd naszego herosa i używana przez niego broń.

Dokonawszy tego jakże istotnego wyboru, od razu przenosimy się do świata gry. Oczy atakowane są dość mierną, choć trzymającą jakiś poziom grafiką, natomiast uszy gwałci kakofonia beznadziejnych dźwięków, które towarzyszą nam przez całą grę. Rozgrywka nie polega na niczym specjalnym. Biegamy tu i tam, zabijamy stada potworów, zabieramy to, co im wypadło, uczymy się czarów, zbieramy doświadczenia... niby to samo co wspomniany już wielokrotnie diabełek, ale beznadziejna animacja, dźwięk, brak jakiegokolwiek historii oraz ogólne ubóstwo sprawiają, że Broken Land jest propozycją dla całkowitych desperatów, a - prawdę mówiąc - nawet im bym nie polecił takiej terapii.

Ocena:

1+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Aplamily
Dystrybutor:
Aplamily
Internet:
<http://www.apfamily.com>
Wymagania:
P166, 32 MB RAM,
Win95/98, CD x4
Akcelerator:
nie wymagany

Plusy:
• ten jeden - przy ocenie

Minusy:
• sam fakt istnienia... więcej nie zamierzam wymienić

The Longest Journey



zaczęte w sposób najnudniejszy i najmniej profesjonalny z możliwych: od wynurzeń natury osobistej. Na wasze szczęście nie będą one tyczyć dalekości, szkolnych miłości czy członków rodziny. Nie, pozostaną w kręgu interesujących nas gier. Ścisłej przegadawek i mojego ogólnego stosunku do nich. Stosunku, który w największym skrócie wygląda następująco: "unikać za wszelką cenę!", co w praktyce oznacza, że w całym moim dotychczasowym życiu udało mi się ukończyć trzy gry tego typu (z solucją na kolanach, żeby nie było niedomówień). Pechowcami, bo naprawdę pecha trzeba, by będąc przygodówką trafić na mnie, były Day of Tentacle i Grim Fandango z LucasArts oraz Black Dahlia z Take2. Teraz do tej wielkiej trójki dołączy z całą pewnością The Longest Journey, a ściślej jej polska wersja językowa - Najdłuższa Podróż.

Gem.ini

The Longest Journey gościła u nas w lipcu roku 2000. Recenzujący ją Magister Przygodówkologii Stosowanej, El General Magnifico, mówi jednak o niej do dziś. "Mówi" to może odrobinę niewłaściwe słowo. Właściwiej będzie napisać, że z ust jego płynie nieprzerwanie hymn pochwalny, stanowiący wariację na temat: "Cześć i chwała nieznanemu zupełnie wcześniej, norweskemu FunComowi. On to bowiem tworząc TLJ zapewnił sobie nieśmiertelność w świadomości graczy!". Wynięmą tego oznaką była jej u nas ocena: Najdłuższa Podróż, jak być może pamiętacie, uzyskała, jako pierwsza adventure w ogóle, ocenę 10/10 i całkowicie zrozumieli w tej sytuacji znak jakości. A pomimo to wyżej podpisany nie zdołał przekonać się do jej odpalenia. Co najzabawniejsze zaś, gdyby nie to, że obejrzenie The Longest Journey PL stanowiło warunek konieczny, by dorwać się do bety Colina McRae 2.0 (wrażenia gdzieś w numerze), nie zagrałbym pewnie w nią nigdy. A wiem już, że szkoda by było...

Zespół lokalizujący grę wykonał naprawdę wspaniałą pracę! Podjęte zaś przez nich zadanie nie było łatwe. Z dwóch względów: pierwszy staje się jasny po oświadczeniu sobie ogromu gry, a więc i rangi wyzwania: TLJ to przecież 4 płyty CD i ponad 1000 stron tekstu! Pewnie, to nie to samo, co 2500 w Baldurze, jednak przypomnę: tam trzeba było cały tekst jedynie przetłumaczyć i przygotować tak, by odpowiednio się wyświetlał, kwestii mówionych zaś było relatywnie niewiele. Tu zaś, w Najdłuższej Podroży, mówione jest wszystko - co przekłada się na wiele, wiele godzin spędzonych w studiu nagraniowym, edycji próbek, montażu itd. The Longest Journey PL zdobyła tym samym laury największego i najpoważniejszego projektu tego typu, jakiego podjęto się w Polsce! W tym miejscu też warto przytoczyć dwa fakty związane z tym procesem, a zaprezentowane mi przez szefa ekipy lokalizującej, Pawła Składanowskiego. Pierwsza: materiału nagrano tyle, że nie wystarczyło do jego pomieszczenia dysku o pojemności 60 GB! Druga: Edyta Olszówka, której głos w TLJ stał się głosem głównej bohaterki, April Ryan, nagrywana była przez... 11 dni po ok. 8 godzin dziennie! Efekt jednak, jak się zdaje, wart poniesionych nakładów i starań: The Longest Journey w chwili obecnej prezentuje się tak, jak gdyby Norwegowie tworzyli ją z myślą o polskich graczach!



The Longest Journey (PL) jest więc bez cienia wątpliwości produktem wyjątkowym, produktem, w którym spotkały się wybitna treść i niezwykła forma. Produktem, którego, co równie nadzwyczajne, wersja polska jest... LEPSZA



niż oryginalna! (Serio!). Co mi pozostało? Jedyne powtórzyć za Mistrzem Przygodówkowej Cereemonii El General, tym razem jednak w bardziej odpowiednim

do chwili języku polskim - "Czapki z głów, panowie!" przed Najdłuższą Podróżą, FunComem i całą polską ekipą lokalizującą!

PS 10/10 nie dałem tylko ze względów regulaminowych (bo w Wawie byliśmy we dwóch, a do 10/10 potrzeba minimum trzech nominacji...)

Ocena:

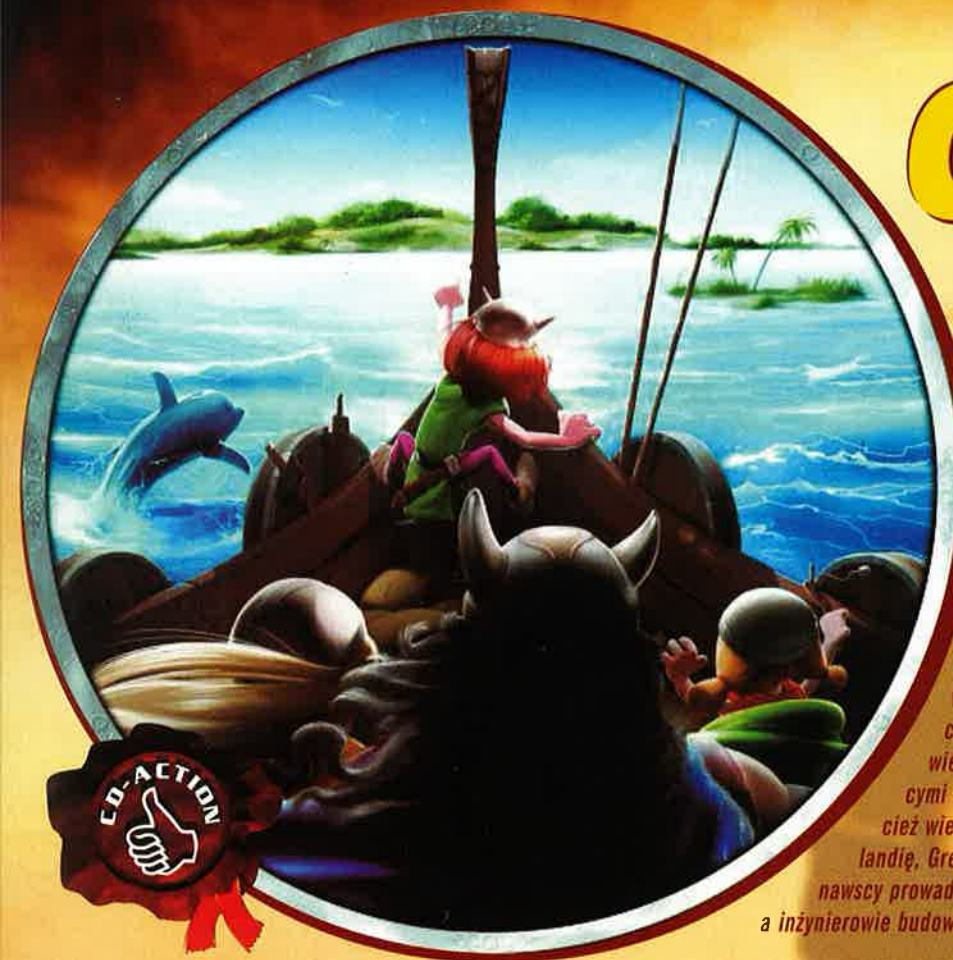
9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Empire Interactive
Dystrybutor:
IM Group (022) 642 95 53
Internet:
<http://www.empire.co.uk>
Wymagania:
P166, Win95/98, karta graficzna 4 MB pamięć, CD 4x, DirectX
Akcelerator:
wskazany

Plusy:
• 40-godzinna podróż w mnie świata
• polska wersja językowa, która zdaje się przewyższać oryginalną

Minusy:
• nie stwierdziłem (aczkolwiek należy dodać, iż całej gry nie przeszedłem, więc może uda się do czegoś przyczepić :))



Cultures: The Discovery Of Vinland

"Palić, gwałcić, rabować"... Ktoś kiedyś wymyślił taki kretyński slogan o wikingach, który niestety cały czas funkcjonuje w świadomości ludzi na naszej planecie. A przecież to stuprocentowy fałsz, chory wymysł idiotycznego Hollywoodu. Wikingowie nie byli tylko i wyłącznie krwawymi napastnikami pustoszącymi Europę we wczesnym średniowieczu. Wśród wikingów byli przecież wielcy odkrywcy, którzy dotarli do Ameryki, na Wyspy Owce, Islandię, Grenlandię czy do basenu Morza Śródziemnego. Królowie skandynawscy prowadzili zawiłą politykę, kupcy handlowali z odległymi terytoriami, a inżynierowie budowali wspaniałe zamki i mosty.

Ulver

W tej całej wyliczance najbardziej bolesny jest fakt, że tak na dobrą sprawę to odkrycie Ameryki przypisuje się Kolumbowi, nie zważając na oczywisty fakt, iż pięćset lat wcześniej trafili tam wikingowie - dzieje się tak, mimo że tezę tę popierają niezaprzeczalne dowody. Wydaje mi się jednak, że "ktoś" woli, aby odkrywcą Ameryki pozostał religijny Kolumb niż pogański barbarzyńca. Palcami nie będę wskazywał, ale chyba wiecie, o kogo mi chodzi. Na szczęście ludzie z THQ wiedzą, kto tak naprawdę przybył pierwszy na wybrzeże Ameryki Północnej - i właśnie o tym epizodzie historii świata opowiada ich nowa gra zatytułowana Cultures: The Discovery Of Vinland.

Bohaterem sagi wymyślonej przez autorów Cultures: The Discovery Of Vinland jest młody



wiking o wdzięcznym imieniu Bjarni. Młodzieniec ten mieszka na co dzień w małej osadzie na skutej lodem Grenlandii i do Ameryki wyrusza w poszukiwaniu sześciu kawałków tajemniczej komety. Wikingowie wierzą, że zebrane części komety zapewnią ich podpadającej wiosce szczęście i dobrobyt. Tak rozpoczyna się przygoda Bjarniego i jego rodu, a gracz musi go poprowadzić do zwycięstwa w składającej się z trzynastu misji kampanii (New Campaign).

Oprócz kampanii programiści Funatics wymyślili kilka bardzo dobrych trybów rozgrywki, zwłaszcza dla młodszych czy raczej początkujących graczy. Na dobry początek proponuję podzielony na cztery części Tutorial. W nim to gracz nauczy się, jak wcielić się w rolę boga i jak za pomocą kursora poprowadzić gromadkę wikingów do szczęśliwego zakończenia. Przyznam się, że w wielu misjach i erteasach miałem do czynienia z udanymi tutorialami, ale ten jest jednym z lepszych. Gracz jest prowadzony za rączkę przez gęszcz opcji i dokładnie uczony, jak grać w Cultures. Jeżeli Tutorial to jeszcze dla was mało, do dyspozycji macie również tryb For Beginners, czyli zestaw kilku misji, których poziom trudności można określić jako coś pośredniego między Tutorialiem a pojedynczymi misjami. Komputer gra statecznie, nie atakuje, a my możemy w spokoju skupić się na wykonywaniu poleceń. Poważniej na grze musimy się skoncentrować przy spędzaniu czasu nad scenariuszami (New Scenario). Są to

co prawda te same misje co zawarte w kampanii, ale przecież nie każdy ma czas na rozegranie całej - długiej - kampanii i chociażby dlatego warto się zapoznać z pojedynczymi scenariuszami.

Wracając na chwilę do kampanii, pragnę nadmienić, że misje jak na tego typu grę są dość zróżnicowane. Oczywiście nie odbiegają one od stereotypów - czyli zbierz X żarcia i Y złota czy odeprzyj atak Majów - ale przynajmniej co misję nie są one takie same!

Wiem, że na pierwszy rzut oka gra ta wygląda na parodię simów i coś raczej dla młodszych graczy, ale zagrajcie w Cultures, a przekonacie się, że jest to bodajże najbardziej realny symulator rozwoju cywilizacji. Nie przeczę, Cultures: The Discovery Of Vinland wręcz ocieka znakomitej jakości humorem, ale pod tym płaszczkiem infantylności kryje się bardzo dorosły sim. Nie będę się zagłębiał w samą rozgrywkę, gdyż większość z graczy wie, o co chodzi w simach. Raczej zajmę się nowalijkami, jakimi charakteryzuje się produkt THQ. Pamiętajcie Sage: Gniew Wikingów? Jeżeli tak, to przypomnijcie sobie, co takiego było w tej grze nowatorskiego. Oczywiście: podział naszych poddanych na przedstawicieli płci pięknej i brzydkiej. Tyle, że tam mimo wszystko ten element szwankował, a w Cultures: The Discovery Of Vinland został on dopracowany i podział jest bardziej widoczny oraz odczuwalny. Tak



Winlandia

Sagi nordyckie mówią o tym, że Winlandia, zwana również Marklandią (Kraj Lasów) lub Hellulandią (Kraj Kamienisty albo Skalisty), została odkryta podczas jednego z długich rejsów z Norwegii lub Islandii na Grenlandię, gdy drakkary zeszyły z właściwego kursu. Sagi nie są jednak zgodne co do tego, komu powinniśmy zawdzięczać odkrycie Winlandii, jak i co do roku, w którym to nastąpiło. Dwie sprzeczne daty to rok 1000 i 1002, a czyn ten należy przypisać Bjarniemu, synowi Herjolfa (według Sagi o Grenlandczykach) lub Leifowi Szczęśliwemu, synowi Eryka Rudego (Saga o Eryku Rudym). Sagi podają też sprzeczną liczbę wypraw, które miały miejsce (dwie lub cztery). Wiadomo, że jedną z nich poprowadził Islandczyk Thorfinn Karlsefne. Tak czy inaczej, w L'Anse aux Meadows na północnym krańcu Nowej Funlandii znajduje się dobitny dowód na pobyt wikingów w postaci wioski - duże budynki w skandynawskim stylu ze ścianami z torfu oraz wiele przedmiotów skandynawskiego pochodzenia. Wioska owa była jednak eksploatowana przez krótki czas i istnieje teoria, że L'Anse aux Meadows stanowiło tylko przystanek w wyprawach zmierzających na południe. Potwierdzeniem tego ma być moneta z czasów Olafa Kyrre (1066-1080) znaleziona w indyjskiej wiosce w stanie Maine. Nie wiadomo za bardzo, dlaczego wikingowie nie osiedlili się na stałe w Ameryce. Sagi twierdzą, iż wycofanie się ich z Winlandii zostało spowodowane wrogim nastawieniem Indian oraz odległością, jaka dzieliła ten kraj od Skandynawii. Nie zmienia to jednak faktu, że wikingowie ODKRYLI Amerykę co najmniej 500 lat przed Kolumbem!

jak w życiu, mężczyźni zajmują się sprawami wymagającymi aktywności fizycznej, a kobiety, poza plotkowaniem (oj, jak mnie denerwują te teksty pokroju "Helga szuka towarzysza"), dzielą swój czas pomiędzy go-

Cultures: The Discovery Of Vinland prawdopodobnie zwiastuje nam nową erę w simach. Postacie, które mamy pod swoją opieką, to już nie są glupie figurki bezmyślnie wykonujące nasze polecenia. Bohaterom Cultures bliżej do tych znanych z The Sims niż z... powiedzmy... Faraona czy Settlers. Oni żyją, a wraz z nimi całe otoczenie. Jestem pewien, że warto dla tej gry poświęcić kilkadziesiąt nieprzespanych nocy. Polega ona nie na walce, ale na rozwijaniu cywilizacji, co jest tym bardziej zaskakujące, iż gramy wikingami.



townie, szukanie odpowiedniego kandydata na męża i rodzenie dzieci. Wszystko tutaj naprawdę przebiega zgodnie z zasadami funkcjonowania ówczesnej ludzkości, gdzie terminy "równouprawnienie" i "polityczna poprawność" na nieszczęście (?) znane nie były. A tu - najpierw się rodzi niemowlę płci męskiej lub żeńskiej, następnie z niemowlaka przeistacza się w dziecko, a to z kolei po osiągnięciu dojrzałości staje się gotowe do pracy, ożenku i wydania na świat potomstwa. Koło się zatem zamyka.

Co najlepsze, to my decydujemy o tym, z kim związać poszczególnych podopiecznych! Gdy ktoś z pań znajdzie dla siebie



kogoś jej zdaniem odpowiedniego, pyta się gracza, czy może dojść do zawarcia związku. W tym momencie pewnie wszystkie panie feministki się zagotowały przed monitorami, ale to nie ja wymyśliłem tę grę i pragnę zauważyć, iż akcja Cultures: The Discovery Of Vinland ma miejsce tysiąc lat temu. A w owym czasie kobiety nie miały takiej pozycji jak teraz (aczkolwiek istnieje teoria, że to właśnie ówczesne kobiety wybitnie przyczyniły się do upadku potęgi skandynawskich wojowników; zainteresowanych odsyłam do książki Else Roesdahl). Tak czy siak, po ożenku przychodzi czas na skonsolidowanie związku małżeńskiego i wkrótce społeczność wikingów powiększa się. Zupełnie jak w życiu...

I nie myślcie, że (poza prokreacją) odważni wojownicy wikingów próżnują. Bynajmniej, pracy i walki mają aż zanadto. Myślę, że męskich przedstawicieli tego ludu można podzielić na cztery warstwy. Pierwsza z nich to wojownicy, czyli łucznicy, piechota i włóczęnicy. Szkoli ich się w tak zwanym forcie. Druga grupa to budowniczy; to oni stawiają chatki lub raczej powinienem nazwać to tipi mieszkalne oraz wszelkie inne budynki (fort, szkoła, a także namioty rybaków, myśliwych, gór-





spoleczne dzielą się na jeszcze mniejsze, ale chyba nie ma sensu rozwódzić się nad tym, że myśliwy może być pasterzem itd. Znacznie ciekawszy jest fakt, że bez problemów można zmienić profesję każdego z poddanych. Budownicze- go można przemianować na zwiadowcę, wojownika na pasterza i tak bez końca.

Ale to nie wszystko, ponieważ autorzy i tutaj popisali się znajomością życia. Nowo mianowany (bez znaczenia, czy ów osobnik wcześniej już miał inny "zawód" czy też jest to dopiero co dojrzały chłystek) np. drwal potrzebuje trochę czasu, aby nauczyć się machać siekierą. Dopiero po dłuższej chwili delikwent informuje nas, że opanował swój zawód i stał się pracowolikiem. Oczywiście im dłużej nasz milusiński rąbie z zapalem drewno, tym bardziej wzrastają jego umiejętności: z czasem staje się on mistrzem w swoim fachu. Doświadczenie to jeden ze sposobów na uzyskanie idealnych i - co najważniejsze - szybkich pracusiów; drugi to wysłanie podopiecznego do szkoły, gdzie nauczy się, jak być większym fachowcem. Nieźle, prawda?

Zwolennicy wydobywania i kopania znajdą także w Cultures: The Discovery Of Vinland pole do popisu. Surowców jak na taką grę jest zaskakująco dużo, bo wydobywać możesz np. złoto, żelazo, kamienie i glinę. Po co się wydobywać surowce mineralne, nie będę tłumaczył, bo jest to aż nadto zrozumiałe. Natomiast pragnę zwrócić waszą uwagę na coś zgoła innego. Otóż gra ta polega nie na walce, ale na rozwijaniu cywilizacji, co jest tym bardziej zaskakujące, iż gramy wikingami. Zaskakujące przynajmniej z punktu widzenia wspomnianego stereotypu "Palić, gwałcić, rabować". W przypadku Cultures graczowi naprawdę ma zależeć na każdym członku społeczności i ma w pierwszej kolejności o niego zadbać, a dopiero później martwić się o wojowniczo nastawionych sąsiadów. A skoro już mówimy o sąsiadach, to wypada przynajmniej wspomnieć, że w grze występują nacje zamieszkujące około tysięcznego roku ziemie Ameryki. Innymi słowy nasi dzielni wikingowie mogą się zmierzyć lub też handlować z Indianami, Majami itp. Jednakże po raz setny powtórzę, że nie to jest tu najważniejsze.



Oprócz zajmowania się wzrostem populacji, o czym już wspominałem, należy do ciebie zajęcie się tak przyziemnymi sprawami, jak sen czy jedzenie. Wprawdzie twoi podopieczni sami potrafią "przyciąć komara", ale robią to często w najmniej odpowiednim momencie. Lecz cóż się dziwić, skoro są tak przemęczeni, iż padają z nog. Kiedy tak się zastanawiam nad Cultures: The Discovery Of Vinland, to dochodzę do wniosku, że pod względem symulacji życia Cultures niewiele odstaje od The Sims! Rzecz jasna, tamten tytuł jest o wiele bardziej złożony, ale Cultures to przecież gra nieco innego typu. Mimo to jestem zachwycony, jak świetnie Cultures symuluje żywot każdej z postaci obecnej w grze.

Do fantastycznej grywalności producenci dodali również wysokiej klasy grafikę. Jeśli masz dobrą kartę, to nawet możesz zaszczać i wyciągnąć aż 2048 x 1536 pikseli przy sześciu bitach palety! Jak

sami widzicie po screenach, graficy postawili na grafikę komiksową, kojarzącą się z Asterixem czy naszym Kajkiem i Kokoszem. Dzięki temu całe otoczenie, począwszy od zwierząt, a skończywszy na drzewkach czy domkach, wygląda zabawnie. Praktycznie każdy z wikingów jest nieco inny. Różnią się pomiędzy sobą kolorem włosów, zarostem i ubraniem. Podobnie jest wśród zwierząt, gdzie nawet zające są nie tylko szare, ale także białe! Zresztą aby wam uzmysłowić, jak szczegółowa jest grafika, napiszę tylko, że wśród kilkudziesięciu gatunków zwierząt znalazło się miejsce dla komarów i motyli! Winlandia jest bałecznie kolorowa, pełna kwiatów, kolorowych krzewów, lasów i pięknych budowli Majów. Raj na ziemi? Wzrok przykuwają również stroje wikingów oraz (a raczej zwłaszcza) wrogów, pełne maleńkich, cieszących oko drobiazgów.



Jeśli chcecie czemuś się przyjrzeć, to nie ma problemu ze zrobieniem zbliżenia, lecz lojalnie ostrzegam, iż wtedy jednak wyłażą rażące piksele. To jednak nie przeszkadza mi zupełnie, grafika i tak jest wspaniała. Dodatkową zaletą Cultures są całkiem niezłe animacje postaci. Wprawdzie nie dorównują one np. Age Of Empires, ale z pewnością nie są i dostarczają graczowi bonusową dawkę uśmiechu na twarzy. Komicznie wygląda taki brodaty drwal przy pracy czy tańczący z radości kobietka. Przyszaniam się natomiast, że troszkę zaskoczyła mnie oprawa muzyczna Cultures: The Discovery Of Vinland. Nie spodziewałem się takich melodii, byłem niemal przekonany, że usłyszę jakiś skandynawski folk, tymczasem słychać tu równie często muzykę, którą można śmiało określić jako... indiańską. Chwilami nawet te dwa style nakładają się na siebie, tworząc dość intrygującą hybrydę. Na siłę mogę się jeszcze czepić tego, iż muzyka, która ma uchodzić za skandynawską, tak naprawdę nią nie jest, ale po co? Słucha się podkładu muzycznego bardzo dobrze i to wszak chodzi. Bodajże jeszcze lepsze są dźwięki dobywające się z głośników. Z początku dostawałem ataku śmiechu, ilekroć (innymi słowy non stop) słyszałem gadki moich podopiecznych, którzy z zapalem coś tam mruczą i pokrzykują z wyraźnym skandynawskim akcentem. Długo mogłbym jeszcze pisać o dźwięku i o tym, jaki jest przyjemny dla mych uszu, lecz wychodzę z założenia, iż powinniście zobaczyć, a tym samym usłyszeć Cultures sami. A że daliśmy w grudniowym CDA demo, to żadna sztuka w tym momencie.

Mam nadzieję, że po przeczytaniu tej recenzji nie będziecie zwlekać z udaniem się do sklepu i zakupieniem Cultures: The Discovery Of Vinland. Jest to z całą pewnością gra bardzo oryginalna i wyróżniająca się wysoką grywalnością, oferująca wiele niekonwencjonalnych nowalijek i doskonałą oprawę audiowizualną. A co więcej potrzeba do szczęścia graczowi? Kto by przypuszczał, że zapowiadająca się na zwykły sim czy RTS gra THQ okaże się przede wszystkim produktem doskonale symulującym życie zwykłego człowieka (wikinga)? Radzę wam nie traktować tej gry jako "zabawnego" sima, bo zwyczajnie się przejeździecie i dostaniecie lanie. To tak naprawdę w pełni dojrzała, choć luzacka, znakomita gra z najwyższej półki. I mówię wam to człiek, który myślał, że będzie miał do czynienia z parodią simów...

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

THQ

Dystrybutor:

THQ

Internet:

<http://www.thq.co.uk/cultures>

Wymagania:

P 200, 32 MB Ram, win 95/98,

DirectX, CD-ROM x4

Akcelerator:

nie trzeba

Plusy:

- HUMOR!
- niezmienna GRYWALNOŚĆ!
- bardzo ładna, komiksowa grafika
- wiele atrakcyjnych nowalijek
- "ten świat żyje..."
- bardzo dobre tryby rozgrywki
- zabawne speechy
- drobne szczegóły, które jako całość cieszą

Minusy:

- za dużo seksu - he he!
- a poważnie to: minusów BRAK!!!
- no dobra... te same misje w kampanii i misjach solowych?

Demo na CD 12/2000

Coś niewiarygodnego właśnie
zdarzyło się w Twojej głowie...



... złowu

Całkiem nowa, trzymająca
w napięciu produkcja oparta
na engine przeboju Half-Life.
Zadanie: wstrzymać międzygwie-
zdną inwazję. Cztery ogromne
światy do zdobycia i poskromie-
nia. Szeroki wachlarz mody-
fikacji uzbrojenia. Diabelnie
inteligentni wrogowie.
Weź głęboki oddech i zbierz
myśli - będziesz potrzebował
stabilnej ręki by zlikwidować
przeciwników.

GUNMAN

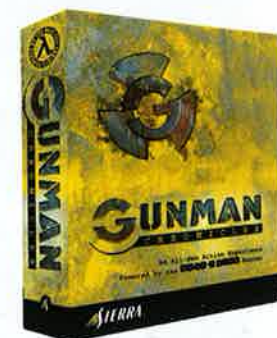
CHRONICLES

Dystrybucja
w
Polsce:

SIERRA

www.sierra-online.co.uk

PLAY

www.play-it.pl

© 2000 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved. Half-Life is a registered trademark and Sierra, Sierra Studios, and the "S" logo are trademarks of Sierra On-Line, Inc. Valve, the Valve logo and Gunman Chronicles are trademarks of Valve L.L.C. Rewolf and the Rewolf logo are properties of Rewolf Inc. Windows and Direct 3D are registered trademarks of Microsoft Corp. Open GL is a registered trademark of Silicon Graphics, Inc. Flipside and the Flipside.com logo are registered trademarks of Flipside, Inc. Pentium is a registered trademark of Intel Corp. ® designates trademarks registered in the USA which may be registered in certain other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Sudden Strike



Gier, które pojawiają się niemalże znikąd i wprowadzają zamieszanie wśród weteranów, zbyt wielu wprawdzie nie ma, ale na szczęście i na naszym rozrywkowym poletku miłe zaskoczenia jeszcze się zdarzają. Ale w przypadku Sudden Strike "miłe" wcale odczuć redakcji nie oddaje, bo pierwsze uruchomienie gry skończyło się zbiorowym wytrzeszczem oczu! Niby wcześniej coś się tam o tym tytule słyszało, jakieś screeny widziało, ale mimo to pierwsze sekundy były po prostu szokiem!

Allor

Tak, w grze, tak realistycznie wyglądającej grafiki dawno się już nie oglądało. Coś w miarę podobnego zaserwowano nam wprawdzie w microsoftowym Age of Empires, ale to jednak mimo wszystko niezupełnie to samo. Choćby ze względu na wprowadzenie lotnictwa, karabinów maszynowych czy ciężkiej artylerii (z katiuszami włącznie!), dzięki czemu na polu walki nie tylko więcej się dzieje, ale i dzieje się w dużo większym tempie. Ale dajmy na razie spokój zachwytom, a zacniemy, jak na porządną recenzję przystało, podawać trochę konkretno o samej grze. Na początek rys historyczny.

Sudden Strike, jak tego zresztą nazwa nie sugeruje (taki mały wybieg, by jakoś sensownie zacząć), dzieje się w czasie drugiej wojny światowej, aczkolwiek bliższe prawdzie byłoby stwierdzenie, że jest to raczej na ten temat dość luźna wariacja. Bo mimo iż w głównych rolach występują T-34, Shermany czy Tygrysy (że ograniczę się jedynie do podania po jednym przykładzie dostępnej w grze broni pancernej), a w scenariuszach jest na przykład i coś o lądowaniu w Normandii, to jednak na zbyt wielką poprawność historyczną lepiej się tu nie



zbitki słownej jakiś niemiły koszmarek - a "RTS z ambicjami" brzmi nie tylko zgrabnie, ale i w dodatku nieco tajemniczo, co już przez samo oddziaływanie na drzemące w każdym pokłady ciekawości ma szansę przyciągnąć graczy. A że jest to w dodatku opis co najmniej dobry, więc wybieg ten jest jak najbardziej pozytywny i nikt nas w maliny nie wpuszcza - co najwyżej pokazuje nowy, dla większości całkiem interesujący, świat. Ale żeby nie było, że to tylko moje zdanie, w dodatku rzucone bez podania szczegółów, pozwólcie, że napiszę co nieco (i to "co nieco" raczej dużo) o samej rozgrywce.

Jak na drugą wojnę przystało (i jak można by się domyslać z podanych wcześniej nazw czołgów), walkę można prowadzić jako dowódca oddziałów należących do jednej z trzech stron konfliktu w Europie: zachodnich aliantów, Niemców lub Rosjan. Do wyboru mamy bowiem, oczywiście oprócz misji pojedynczych czy trybu gry wieloosobowej, trzy całkiem duże kampanie. Nie są one wprawdzie ze sobą połączone, nie próbują również odtwarzać jakichś rzeczywistych wydarzeń, ale takie są przecież i założenia gry, a poza tym taka formuła do "luźnej wariacji" jak najbardziej przystaje. Zresztą znamienne jest tu tłumaczenie autorów, dlaczego to nie palili się za bardzo do odtwarzania historii. Otóż bitwy rzadko kiedy były wyrównane, a co za tym idzie - ich przeniesienie na komputer na poziomie pojedynczych żołnierzy nie miałyby większego sensu.

Realia epoki (no, niech będzie, że ten przedział czasu można nazwać epoką...) zostały jednak zachowane, przez co nie ma się tu co nastawiać na zbyt wielką różnorodność jednostek czy sposobu prowadzenia walki, jak to miało miejsce na przykład w Starcraftie. Ale wszak po każdej z tych stron walczyli ludzie, więc zmiany dotyczyć mogą właściwie jedynie uzbrojenia oraz, oczywiście, samych misji. Takie zróżnicowanie jest więc najzupełniej wystarczające, a w dodatku przyznacie chyba, że ciężko byłoby coś jeszcze do tego dodać. Zresztą

W dodatku takie postawienie sprawy jest tutaj jak najbardziej na miejscu i bardzo dobrze oddaje charakter gry. Owszem, można by do tego jeszcze dodać przymiotnik "taktyczny", tudzież "nastawiony na akcję", ale wyszedłby z takiej



nastawiać. Tyle tylko, że ciężko to uznać za jakąkolwiek wadę, bo wszak gry tej nikt nie reklamuje jako zgodnej historycznie wojennej symulacji, a raczej jako RTS-a z ambicjami.

Niemcy

Oznaczenie kodowe: PzKpfw VI

Nazwa: Tiger II B

Typ: czołg ciężki

Masa: 68 ton

Wymiary (długość x szerokość x wysokość): 10,28 m x 3,75 m x 3,09 m

Szybkość maksymalna: 35 km/h

Zasięg: 170 km

Kaliber głównego działła: 88 mm

Karabiny maszynowe: 3 kalibru 7,92 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 180 mm

Oznaczenie

kodowe: PzKpfw V

Nazwa: Panther

Typ: czołg średni

Masa: 46,5 tony

Wymiary (długość x szerokość x wysokość): 8,66 m x 3,27 m x 2,85 m

Szybkość maksymalna: 46 km/h

Zasięg: 200 km

Kaliber głównego działła: 75 mm

Karabiny maszynowe: 1 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 120 mm

Oznaczenie kodowe: PzKpfw IV

Nazwa: brak

Typ: czołg średni

Masa: 25 ton

Wymiary (długość x szerokość x wysokość): 7 m x 3,3 m x 2,68 m

Szybkość maksymalna: 38 km/h

Zasięg: 200 km

Kaliber głównego działła: 75 mm

Karabiny maszynowe: 2 kalibru 7,92 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 80 mm



okrzykami żołnierzy rajcuje jak mało co! I zostało to empirycznie stwierdzone w redakcji: dawno już żadna gra nie wzbudziła u nas tak

powszechnego zainteresowania! Doszło wręcz do tego, że po puszczeniu dźwięku przez głośniki fala zainteresowania dotarła nawet do naszego admira i sprzętowców - a osobników tych, poza najnowszymi procami tudzież siedzącym w sieci wirusem, rusza już naprawdę mało co! Nawet MacAbra, wielki zwolennik wszystkiego co czysto strategiczne (i w turach), nie mógł się powstrzymać i do kółka z wytrzeszczem oczu dołączył - mimo iż to przecież "jedynie" RTS z ambicjami i do jego Stałowych Panter (przynajmniej w teorii) się nie umywa! (Przyznaję, że grafika i animacje wybuchów itd. zagięły mnie totalnie. Szkoda tylko, że w tej grze za wiele RTS, a za mało do myślenia. Tym niemniej... ho, ho - Mac Abra.)

Cóż, nie da się ukryć, że tak pięknie, tak realistycznie ukazanej wojny jeszcze na komputerach nie



nie samą różnorodnością człowiek żyje, nie mówiąc już nawet o tym, że w grach strategicznych zazwyczaj najważniejsza jest możliwość postrategowania, a sposób, w jaki to osiągnięto, schodzi na dalszy plan.

Tyle że "zazwyczaj" wcale nie znaczy "w tym wypadku", a przynajmniej nie na początku obcowania z tym tytułem. Bo w Sudden Strike przez parę pierwszych walk zamiast dążyć do jak najmniejszych strat (bo nowych jednostek budować się tutaj po prostu nie da, co najwyżej od czasu do czasu otrzymamy posiłki), tudzież pomyślnego ukończenia kolejnych misji, gracz podświadomie stara się doprowadzić do jak największej rozwalanki. Owszem, jak można by się domyslać, w 99% przypadków kończy się to przegraną, ale przecież gry służą przede wszystkim do rozrywki i miłego spędzania czasu. A miłą część grającej braci obserwowanie ciężkiego ostrzału artyleryjskiego, posuwającej się wśród wybuchów czołgów rozwiniętej w tyralierę piechoty, napawanie uszu wybuchami, terkotaniem karabinów maszynowych czy



było - a przynajmniej nie wydostała się dotychczas poza krąg tajnych wojskowych symulatorów, choć i to wątpliwe, bo przecież z nadmiernej piękności wojskowy sprzęt nie słynie. Jak zatem wytłumać fenomen kółka gości gapiących się w monitor - i to z RTS-em, a nie sex puzzlami czy innym pokerem? Przecież niełatwo kilkudziesięciu chłopów z gatunku tych, co to już niejedno w swym żywocie widzieli, spędzić naraz w jednym miejscu i jeszcze zmusić do patrzenia w ten sam punkt! Ale to właśnie jest najlepszą reklamą wykonania tej gry, jej oprawy audio-wizualnej. Czegoś tak realistycznego, tak pięknie wyglądającego jeszcze po prostu nie było! Ale, ale, znowu zeszliśmy z podawania faktów o grze w kierunku zachwyto nad oprawą, a ta przecież, mimo iż niezwykle istotna, samej grywalności nie zastąpi... Cóż, spróbujmy zatem po raz drugi oderwać się od wrażeń akustyczno-optycznych i powiedzmy parę kolejnych słów o grze. Tym o sterowaniu.

Wybór tematu jest zresztą jak najbardziej nieprzypadkowy, gdyż tak na dobrą sprawę sterowanie to jedyna część gry, do której można się przyczepić - choć i to tylko pod warunkiem, że ktoś zechce porzucić do Sudden Strike jak do

czystej strategii. O co się rozchodzi? Ano o wydawanie rozkazów i naturalne sprawy, jak wydawanie rozkazów i grupowanie oddziałów. Otóż, jak na dobrego RTS-a przystało, i tu mamy możliwość kolejowania rozkazów, naszych wojsków można również pogrupować za pomocą klawiszy z cyframi, a takie na przykład dwukrotne kliknięcie jednostki wybiera wszystkich znajdujących się w jej pobliżu "braci". Teoretycznie interfejs jest więc jak najbardziej w porządku, ale teoria ma to do siebie, że nie zawsze pokrywa się z praktyką



load/save rozwiązać się praktycznie nie da, to coś w tym narzekaniu jest. Jeszcze śmieszniej jest w misjach pojedynczych. Nawet po parodniowym treningu mogą one bowiem nadal doprowadzić do całkowitego zwątpienia w swe umiejętności. To jednak można jeszcze zrozumieć, jako że zwyczajowo tworzy się je z myślą o totalnych maniakach, dla których parę dni to dopiero początek. Chociaż stopniowanie trudności byłoby tu jak najbardziej na miejscu, bo na przykład misja polegająca na zdobyciu miasta przez spadochroniarzy i powstrzymanie przez 30 minut konrataków wroga kończy się w najlepszym wypadku po 15 minutach utratą ostatniego spadochroniarza. W dodatku nie bardzo jest kiedy zrobić coś więcej, bo spokoju ma się w tym czasie może przez minutę, góra dwie... Kolejne podejścia także właściwie niczego nie zmieniają... :(

Daleki jednak jestem od rozpaczania. Owszem, często przez zbyt duży poziom trudności można się do gry bardzo szybko zniechęcić, jednak dzięki możliwości robienia w dowolnym momencie save'ów tudzież za sprawą pozytywnych bodźców dostarczanych przez oprawę Sudden Strike i tak wciążą całkiem niezłą. Więc ta drobna niedogodność co najwyżej jeszcze bardziej do grania mobilizuje. A że traci się na to dużo czasu? Heh, jeśli jest to nadal przyjemne (a zapewniam was, że jak najbardziej), to chyba źle nie jest. Czyniże innym są bowiem gry, jak nie miłym wypełnianiem wolnego czasu? Ciężko więc zaletę uznać za wadę, nie? Dajmy już jednak spokój wynajdywaniu błędów, bo nie dość, że więcej się ich tu nie znajdzie, to jeszcze trzeba się zająć kontynuacją litanii pochwalnej. Tym razem poira na dostępne w grze typy jednostek i związane z nimi triki.

A tych trochę jest, choć tak na dobrą sprawę nie powinny być niczym specjalnym. Coż specjalnego jest na przykład w możliwości wejścia do dowolnego budynku i prowadzenia stamtąd ognia? Czy też w zdobywaniu wrogiej artylerii, jej następnym obsadzeniu swymi ludźmi i skierowaniu w stronę poprzednich jej właścicieli? To przecież rzeczy praktyczne, oczywiste, ale tak się dziwne składa, że za często ich niestety w grach się nie uświadczy... A to na dobrą sprawę jedynie czubek góry lodowej! Taką artylerię można bowiem, co normalne, przemieszczać na nowe miejsce - a w Sudden Strike można to zrobić na dwa sposoby: albo zajmuje się tym sama obsada, co niestety jest dość czasochłonne, albo armatę podczepiamy do ciężarówki, a wtedy wszyscy przemieszczają się już znacznie sprawniej. Przewóz ma bowiem nie tylko sprzęt, ale i obsadę dział - na pace. Takie miłe szczegóły znajdujemy tu na każdym praktycznie kroku, ale by zbyt nie przedłużać, pozwól sobie na przejście do samych jednostek.

Teoretycznie podzielić je można na wojska pancerne, piechotę, lotnictwo oraz zaopatrzenie i logistykę. Na pierwszy rzut oka standard. Tyle tylko, że w każdej z grup mamy do czynienia z dalszymi podziałami. Bo taka zwykła piechota może być na przykład wyposażona w karabiny (takie zwykłe, przeładowywane ręcznie), pistolety maszynowe, karabiny snajperskie, miotacze ognia czy rusznice przeciwpancerne, a dodatkowo może posiadać granaty czy być po szkole oficerskiej i wałęsać się po polu walki jedynie z lornetką i pistoletem. Taka różnorodność na początku jest może i nieco dezorientująca, ale po krótkim kursie przygotowawczym (coś takiego jest w grze oczywiście dostępne, a poza tym pierwsze misje kampanii są świetnym poligonem do testowania nowego sprzętu) taka różnorodność jest dużą zaletą, urealnijającą i uprzyjemniającą granie. Choć, tak na marginesie, osobiście uważam, że nie ma to jak dysponujący lornetką oficer w otoczeniu grupki snajperów - no, chyba że wro-



gowie czają się w budynkach, mają wsparcie moździerzy, a na wieży siedzi ich oficer, bo wtedy przewaga zasięgu broni jest po stronie przeciwnika i podchody kończą się niezbyt przyjemnie...

Ale po to ma się (przynajmniej z czasem...) ciężką artylerię i pojazdy zwiadowcze, by się nie dać wrogowi zaskoczyć. I w teorii jest to faktycznie bardzo proste, aczkolwiek w praktyce wrogie pozycje są zazwyczaj na tyle dobrze bronione, że zwiadowcy rzadko kiedy starości dożywają - chyba że jesteśmy bardzo ostrożni, a wszystkie budynki równamy z ziemią. Na dobrą sprawę jest to zresztą jedyne rozsądne wyjście przy walkach w mieście, bo wiechanie swymi czołgami w pułapkę z działami przeciwpancernymi, z wła-



ścielami Panzerfaustów itd. w rolach głównych, kończy się bardzo szybko i dla stadka Tygrysów, że o Shermanach czy T-34 (wprawdzie Panzerfausty raczej z Tygrysami nie walczyły - chyba że zdobyczne - ale chodzi o ideę) nie wspomnę. A ponieważ, że

pozwolę sobie przypomnieć, nowych jednostek się tu nie buduje, a jedynie ułatwienie to ciężarówką z czerwonym krzyżem dla ludzi oraz ciężarówką z mechanikami dla pojazdów, więc z określenia "RTS z ambicjami" w pewnym momencie widzi się już tylko te "ambicje". I, prawdę powiedziawszy, bardzo dobrze, bo na brak normalnych RTS-ów narzekać nie można, a gier w rodzaju Mythra, w których na planszy może się 1000 osób znaleźć (bo to jest tutaj możliwe!), za wielu jeszcze nie było.

Poświęćmy jednak jednostkom jeszcze parę chwil, gdyż nie wszystkie ich miłe "właściwości" zostały już przedstawione. Ot, choćby takie zdobywanie doświadczenia - rzecz to przecież bardzo przyjemna, bo wpływa na celność, zasięg wzroku czy szybkość poruszania się, i szkoda byłoby ją tu pominąć. Albo kończąca się amunicją, która to "przypadłość" dotyczy zresztą wszystkich jednostek posiadających na stanie uzbrojenie. Wprawdzie w wielu przypadkach podręczne składziki czy przyczepione do pasa magazynki wystarczą na całkiem długą wymianę ognia, ale i tak o utracie pojazdów zaopatrzeniowych lepiej nawet nie myśleć, bo wsparcie artyleryjskie skończy się nam bardzo, ale to bardzo szybko (pewnie tak w ramach powiedzenia, że "wszystko co dobre, szybko się kończy"). Na szczęście jednak personel zaopatrzeniowy jest na tyle inteligentny, że potrafi sam podjechać do potrzebujących. Nie należy jednak wyciągać z tego wniosku, że skoro wszystko dzieje się i tak automatycznie, to jest to jeno mało znaczący bajer. Może i byłoby tak, gdyby pojazdów zaopa-

USA

Oznaczenie kodowe: M.4

Nazwa: Sherman

Typ: czołg średni

Masa: 30 ton

Wymiary (długość z działem): 5,95 m x 2,61 m x 2,74 m

Szybkość maksymalna: 38 km/h

Zasięg: 160 km

Kaliber głównego dział: 75 mm

Karabiny maszynowe: 1 kalibru 12,7 mm, 2 x 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

Oznaczenie kodowe: M5 A1

Nazwa: Stuart

Typ: czołg lekki

Masa: 15,3 tony

Wymiary (długość z działem): 4,85 m x 2,29 m x 2,29 m

Szybkość maksymalna: 64 km/h

Zasięg: 257 km

Kaliber głównego dział: 37 mm

Karabiny maszynowe: 4 kalibru 7,62 mm

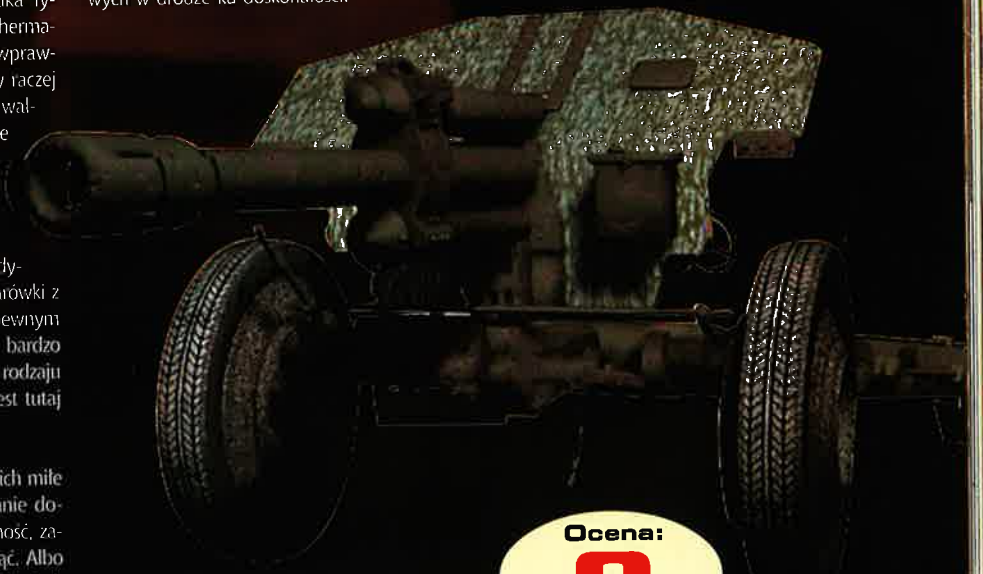
Załoga: 4 osoby

Maksymalna grubość pancerza: 36 mm

trzeniowych była cała masa i miałyby one niekończące się zapasy - tak jednak nie jest, a choć na szczęście zapasy same się im odnawiają, to w niezbyt dużym tempie, więc odpowiednie planowanie jest tu i tak jak najbardziej pożądane.

Najtrudniej jest jednak nie z planowaniem zaopatrzenia, a z lotnictwem. Z nieba można bowiem prowadzić obserwację, spuszczać zarówno spadochroniarzy, jak i zaopatrzenie tudzież bomby (przy których wysiada nawet ciężka artyleria!), ale po pierwsze: wielkie ptaki są bardzo wrażliwe na ogień przeciwlotniczy, po drugie: mamy ich, o ile w ogóle, bardzo mało, a po trzecie - jest to właściwie sprzęt jednorazowego użytku. Ale i tak warto się nimi zainteresować, bo odpowiednio użyte są praktycznie niezastąpione.

Ufff... i tym oto sposobem uclalo się nam (o ile ktoś do tego miejsca w ogóle tą cegłę doczytał) w miarę wyczerpująco przedstawić Sudden Strike. A jeśli w dodatku ktoś z was został zachęcony do naocznego przekonania się, ile piękna można wykrześć ze zwykłego dwuwymiaru (który w dodatku uciągnie i zwykłe Pentium 200 z 32 MB RAM-u) i jak duży potencjał drzemie jeszcze w strategiach czasu rzeczywistego - o ile tylko przestanie się w kółko naśladować Dune 2 i Warcrafta - nasza misja została uwieńczona sukcesem. A jeśli nie - heh, po prostu przejdzie wam koło nosa jeden z ważniejszych kamieni milowych w drodze ku doskonałości. □



Ocena:

9

Demo na CD 05/2000

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Fireglow

Dystrybutor:

CDV/IPS tel. (022) 642766

Internet:

http://www.suddenstrike.com

Wymagania:

P200, 32 MB RAM, Windows 95/98, DirectX

Akcelerator:

zbc/dny

Plusy:

- niesamowita grafika i animacja!
- możliwość przejmowania sprzętu wroga
- walka z budynkami, mostami itp.
- doświadczenie jednostek
- przy kampanii do wyboru
- możliwość wydawania rozkazów w czasie pauzy
- oraz kolejowania rozkazów

Minusy:

- zapanowanie nad tym wszystkim jest niekiedy niemożliwe...
- ...a wybór poziomu trudności byłby jak najbardziej zalecany
- więcej strzelania niż myślenia

ZSRR

Oznaczenie kodowe: JS 2

Nazwa: Józef Stalin

Typ: czołg ciężki

Masa: 46 ton

Wymiary (długość z działem): 9,9 m x 3,09 m x 2,73 m

Szybkość maksymalna: 37 km/h

Zasięg: 240 km

Kaliber głównego dział: 122 mm

Karabiny maszynowe: 4 kalibru 7,62 mm

Załoga: 4 osoby

Maksymalna grubość pancerza: 160 mm

Oznaczenie kodowe: KW 1

Nazwa: Kliment Woroszyłow

Typ: czołg ciężki

Masa: 43 tony

Wymiary (długość z działem): 6,68 m x 3,32 m x 2,71 m

Szybkość maksymalna: 35 km/h

Zasięg: 335 km

Kaliber głównego dział: 76,2 mm

Karabiny maszynowe: 3 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

Oznaczenie kodowe: T34/85

Nazwa: brak

Typ: czołg średni

Masa: 31,7 tony

Wymiary (długość z działem): 8,15 m x 2,97 m x 2,72 m

Szybkość maksymalna: 50 km/h

Zasięg: 300 km

Kaliber głównego dział: 85 mm

Karabiny maszynowe: 2 kalibru 7,62 mm

Załoga: 5 osób

Maksymalna grubość pancerza: 75 mm

i tak też jest w tym przypadku. To, co sprawdza się przy rzucaniu w bój mas bez zbytniego liczenia się ze stratami, w przypadku starannie planowanego ataku jest już stanowczo niewystarczające. Można, owszem, korzystając z paauzy, wydawać rozkazy pojedynczym wojskom, ale jest to raczej niezbyt wygodne... Szkoda, że nie ma tu czegoś w rodzaju oddziałów z Close Combat, choć przy odrobinie cierpliwości daje się coś takiego w miarę spokojnie zasymulować. Ale i tak pewien niedosyt pozostaje...

Na szczęście jednak to jedyna większa wada, jaką dałoby się Sudden Strike wytknąć. Chociaż... właściwie można by się jeszcze przyczepić do wysokiego poziomu trudności. Zdając sobie wprawdzie sprawę z faktu, że o czymś takim jak "trudność" dyskutować raczej ciężko. Skoro jednak dwie pierwsze misje w kampanii, i to po dowolnej stronie, przechodzi się niemalże z marszu, a nagle trzecia stanowi bardzo poważny problem, którego bez ciągłego

Professional Bull Rider 2

Odgniatanie sobie pośladków na rozjuszonym byku to u nas mało popularny sport. Bydła mamy wprawdzie pod dostatkiem, jednakże najwyraźniej brakuje śmiatków oraz publiczności chętnej do oglądania tego typu popisów (już samo patrzeć boli). Zupełnie inaczej sprawy mają się za oceanem, gdzie tłumy walą drzwiami i oknami, aby popatrzyć, jak dzielny kowboj pozbawia się możliwości posiadania potomstwa.

Łukasz Bonczol

Ponieważ w Europie rodeo wywołuje raczej umiarkowane emocje, dotychczas niewiele dotarło do nas gier o podobnej tematyce. Lecz oto wszyscy wielbiciele gier i zabaw z bykiem mogą się już szykować, bo nadciąga drugi "profesjonalny ujeżdżacz byków". Już na samym początku muszę zaznaczyć, iż jest to mój "pierwszy raz" z tego typu grą, więc nie mogę zawrzeć w tej recenzji zbyt wielu porównań do konkurencji (nawet nie wiem, czy takowa istnieje).



Na spragnionych wrażeń kowbojów czekają dwie konkurencje. Bullriding, czyli ujeżdżanie bydła, nie wymaga chyba komentarza. Sadzą jednego prawdziwego mężczyznę na rozbrykaną górę wołowiny, która za jakiś czas wylądnie na ruszcie, ale póki co daje wyraz swemu niezadowoleniu z takiego stanu rzeczy. W zależności od tego, czy gramy jeźdźcem, czy bykiem, mamy za zadanie jak najdłużej utrzymać się na grzbiecie zwierza lub też zrzucić śmiatka. W Bullriding dostępny jest także tryb kariery, w którym trzeba się wykazać doskonałym wyczuciem byka i stalowymi pośladkami :).

Druga konkurencja, zwana Bullfighting, jest o wiele ciekawsza. Tym razem kowboj z pomalowaną jak klaun twarzą ma za zadanie jak najbardziej rozwścieczyć buhaja. Punkty zdobywa się za wykonywanie pod adresem zwierza różnych obraźliwych gestów (w rodzaju pokazywania czterech liter) oraz klepanie go po zadzie. Ta ostatnia dyscyplina jest szczególnie niebezpieczna i wymaga lśnej zręczności (bo byk dba o to, aby mieć nas zawsze z przodu). Byczek otrzymuje punkty za bodzenie rogami, deptanie, kopanie... Szkoda słów. W praktyce wygląda to tak, że kowboj ucieka przed bykiem, aż się kurzy, wykonując przy tym dzikie uniki, jakby ćwiczył kung-fu, ale i tak dostaje ostro w zadek. Wynik przeciętnego starcia (300 punktów byk, 0 punktów bullfighter) nie pozostawia żadnych wątpliwości co do tego, kto rządzi areną. Jedynym ratunkiem dla biednego kapelusznika jest wskakiwanie na ogrodzenie, za co odbierane mu są i tak nieliczne punkty. W sumie dla postronnego obserwatora wygląda to jak partyjka Mortala, w którym miejsce drugiego karateki zajmuje byczek. Różnica polega na tym, że tu nie można znokautować przeciwnika. Kowboje zachowują się, jakby byli z gumy. Ciosy, które normalnie kończą się w najlepszym wypadku dożywotnim paraliżem, nie robią na bullfightera najmniejszego wrażenia. Nie ma nawet krwi!

Domyślcie się zapewne, po czyżej stronie opowiedziałem się przy testowaniu gry. Już po kilku minutach nauczyłem się wykonywać kombosy, za które otrzymuje się dodatkowe punkty.

Wystarczy bodnąć uciekającego gagatka tak, aby po odbiciu się od bandy z powrotem napotycał się nam na rogi. Albo inna ciekawa kombinacja - przerywamy sobie biedaka nad grzbietem i poprawiamy kopnięciem tylnych odnóży. Byszol :)

Kiedy zabawa zaczęła się stawać nudna, postanowiłem wskoczyć na chwilę w skórę kowboja. Szybko się okazało, że w tym przypadku nie jest już tak łatwo. Stopień



trudności wzrósł tak znacznie, że zmuszony zostałem do skorzystania z samouczka. I tu spotkała mnie niemiła niespodzianka. Szkółka składa się jedynie z wykładów prowadzonych przez dwóch mistrzów tego luzackiego sportu. Nie dość, że nie ma gdzie potrenować, to na dodatek instruktorzy wyglądają przed kamerą jak przez okno. Ci prawdziwi twardziele są sztywni i stremowani do tego stopnia, że ledwo mówią. Zupełnie jakby onieśmielała ich bliskość skomplikowanej techniki w postaci kamery.

Testowania dzień drugi. Wciąż jeszcze gram, ale raczej dlatego, że trwa właśnie sezon ogórkowy i nie mam nic lepszego do roboty. Początkowy żapał znikł bezpowrotnie. Na moment wznieca go jeszcze odkrycie trybu dla dwóch graczy na jednym komputerze oraz edytora. Ten ostatni pozwala na stworzenie własnego byka lub gracza. Odbywa się to wedle najlepszych rolpielowych wzorców. Statystyki są po części losowane, a po części modyfikowane wedle własnego uznania. Co do wyglądu, to można nawet podmienić domyślne tekstury na własne, dzięki czemu byki zyskują niepowtarzalny kolor tapicerki (oj! przepraszam - tapicerka to będzie z byka dopiero za kilka lat).

Początkowo ubawiłem się byczo, ale w miarę upływu czasu zacząłem dostrzegać coraz więcej wad gry. Inteligencja komputera jest niska. Rozgrywka zamienia się najczęściej w bezsensowną bieganię. Taka sobie grafika w zestawieniu z nienaturalnym (momentami) brykaniem byków nie zasługuje na słowa pochwały.

Może się nie znam, ale główny urok tego sportu polega na tym, iż po kilkusekundowych katuszach na nieustraszonych kowbojów czekają łaski, zimne piwo i muzyka country do białego rana (a dla byków świeże siano, woda i... mniejsza o to). A tego nie zapewni przecież żadna gra komputerowa...

Ocena:

4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Sierra Sports

Dystrybutor:

Sierra Sports, tel. (0044)

1734303171

Internet:

http://www.sierrasports.com

Wymagania:

Pentium 200 MHz, karta graficzna

SVGA 2 MB, 32 MB RAM,

CD-ROM x8

Akcelerator:

wskazany

Plusy:

• początkowo można się

byczo ubawić

• chyba jedyna gra

pozwalająca wcielić się w

byka

• zaktualizowane składy

byków :))

• z braku laku, mając wolne

popołudnie...

Minusy:

• szybko się nudzi

• nieco nienaturalne i

monotonne wierzanie

bydła

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DIABLO

EDYCJA KOLEKCYJONERSKA KOŃCA TYSIĄCLECIA



cena

159
złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Tylko oryginalna kopia
gwarantuje poprawne
działanie gry oraz dostęp
do darmowych serwerów
Battle.Net

Oryginalna kopia to również
ekskluzywne wydanie
z dodatkami oraz
osobista
satisfakcja.

więcej informacji o grze:
<http://diablo2.cdprojekt.com>

Nowe wydanie wielkiego hitu. Tym razem w limitowanej edycji kolekcjonerskiej wydanej specjalnie z okazji końca drugiego tysiąclecia. Zdobądź jeden z 10 000 ponumerowanych egzemplarzy. Jeśli jeszcze nie masz oryginalnej wersji Diablo II, to nadszedł najwyższy czas, abyś uzupełnił swoją kolekcję.

**PAKIET KOLEKCYJONERSKI
ZAWIERA:**

GRĘ NA TRZECH
PEYTACH CD

PEYTĘ DVD
ZAWIERAJĄCĄ M.I.N.
WYSOKIEJ JAKOŚCI
FILMY Z GRY

OFICJALNY PORADNIK
DIABŁO II OPRACOWANY
PRZES BRADYGAMES
I ZATWIERDZONY PRZES
BLIZZARD

PEYTĘ AUDIO
Z MUZYKĄ Z GRY

PODKŁADKĘ POD MYSZ

INSTRUKCJĘ DO GRY
(120 STRON)

Championship Manager 00/01

Wiecie, ile czasu czekałem na tak wielkopomną chwilę? Dokładnie dziewięć lat, bo tyle właśnie minęło od debiutu braci Collyer na rynku komputerowym. Zawsze, gdy słyszałem o nowym Championship Managerze, miałem nadzieję, że tym razem będzie zawarta w nim liga polska i wreszcie dostanę możliwość wykazania się jako szkoleniowiec patatachów z ul. Oporowskiej. Jak wiele to dla mnie znaczy, wiedzą tylko ci, którzy podobnie jak ja każdą wolną sekundę od lat spędzają przed monitorem na doprowadzaniu swojego zespołu do najwyższych piłkarskich laurów.

Bambino de Bodom

Pewnie niektórzy z czytelników zauważą, że przecież rok temu mieliśmy już w Championship Managerze ligę polską. I będą mieli rację, ale wtedy był to tylko dodatek do CM stworzony przez polskich programistów i wydany przez rodzimego dystrybutora firmy Eidos. Z tego też powodu, rzecz jasna nie ujmując nic naszym polskim programistom, należy traktować to tylko jako data disc. W przypadku CM 00/01 nie mam już jednak prawa narzekać i marudzić. Nasza kochana i sprzedajna liga znajduje się oficjalnie na krążku w towarzystwie dwudziestu pięciu innych lig!

Jak łatwo się zorientować, polska liga nie jest jedynym nowicjuszem w ekskluzywnym gronie wybrańców braci Collyer. Z innych debutantów wypada wymienić Rosję, Irlandię, Australię czy Chorwację. Tradycyjnie uaktualniono także składy, a - co mnie mile zaskoczyło - w przypadku ligi polskiej odnotowano nawet transfery, które miały miejsce już podczas rundy jesiennej. Na przykład w Śląsku jest Wasilewski, który (jeśli mnie pamięć nie myli) pojawił się w nim pod koniec sierpnia. Jednak w kilku przypadkach błędnie przypisano w naszej lidze zawodnikom pozycje, z pomocnika czyniąc napastnika lub odwrotnie.

Drobne, ale wpływające w dość istotny sposób na grywalność zmiany zaszyły w rozgrywce. Ustawiając zespół można teraz wyznaczyć nie tylko wykonawcę rzutów wolnych czy różnych, ale również playmakera, czyli rozgrywającego. Przyznam się, że jest to rzecz, jakiej mi

bardzo brakowało w poprzednich częściach CM, ale wydaje się to nowością spóźnioną, gdyż, jak wiadomo, czasy playmakerów raczej już przeminęły. Teraz sytuację napastnikom wypracowuje cały zespół.

Nowalijką jest również ustawienie mentalności drużyny (Mentality), czyli - czy gra ona defensywnie czy ofensywnie. Na tym nie koniec: bracia Collyer postanowili jeszcze bardziej urozmaicić liczbowo CM i w statystykach piłkarzy pojawiły się takie dane, jak procent celnych podań i strzałów na bramkę. Zastanawiam się, co pojawi się w przyszłości. Liczba kilometrów, jaką przebiegnie kopacz? A może liczba minut, które spędził na murawie objając się?

Niezłym i - co najważniejsze - przydatnym pomysłem było dodanie interakcji z mediami oraz krajowym związkami piłki nożnej. To pierwsze przeważnie odgranicza się do wypowiadania swojego zdania na temat plotek czysto dziennikarskich typu "Czy piłkarz X jest w konflikcie z panem?" lub "Czy prawdą jest, że napastnikiem Y interesuje się klub Z?". Drugie natomiast pozwala nam na przełożenie najbliższego spotkania (ci z was, którzy grają teraz w lidze oraz pucharach krajowych i europejskich, wiedzą, jakie to pożyteczne) oraz na poskarżenie się do związku na stronniczych sędziów. Z tym jednakże wiąże się maleńki buraczek CM 00/01. Zdarzają się bowiem mecze, podczas których wielokrotnie dochodzi do fauli w obrębie szesnastki, a "sprawiedliwi" nie reagują na nie. Wygląda to tak, jakby do tych sytuacji dochodziło tylko po to, aby gracz mógł ponarzekać na sędziów...

Jako przykład mogę podać swój mecz z Odrą, w którym sędzia dopiero za siódmym (sic!) razem podyktował karnego dla Śląska. Pragnę również nadmienić, że nie jest to odoosobniony przypadek i że na pracę panów w czerni można się skarżyć praktycznie po każdym meczu (zresztą, tak prawdę powiedziawszy, to przecież zmienił się od tego sezonu regulamin PZPN i decyzji sędziów nie wolno komentować).

CM 00/01 jest jeszcze lepszy od poprzedniego i wszystko wskazuje na to, że znowu przez kolejny rok nie oderwę się od monitora.

Mimo wszystko opcja ta jest jak najbardziej na miejscu. I to są właściwie wszystkie większe, wpływające bezpośrednio na rozgrywkę nowaliki. Pozostałe to uaktualnione zdjęcia w tle oraz opcja pozwalająca na sprawienie z czasem meczu wyników z innych stadionów. W sumie zatem CM 00/01 jest jeszcze lepsze od poprzedniego i wszystko wskazuje

zuje na to, że znowu przez kolejny rok nie oderwę się od monitora.

Aby wszystko nie brzmiało zbyt słodko, muszę wspomnieć o problemie, który irytował mnie już rok temu. Chodzi mi o mecze wyjazdowe. Grając Realem wielokrotnie wnerwiałem się na to, jak moja drużyna grała na wyjeździe. Częstokroć padające rezultaty były - delikatnie rzecz ujmując - absurdałne. Przez kilka miesięcy tłumaczyłem to sobie przysłowiową chimerycznością piłkarzy z Madrytu, ale później kilku znajomych zwróciło mi uwagę, że z ich zespołami dzieje się



to samo. Na nic zdają się godziny spędzone na wymyślaniu przeróżnych ustawień; komputer czasami sprawia wrażenie, jakby losowo wybierał sobie wyniki, nie bacząc na umiejętności piłkarzy ani taktykę. W CM 00/01 ten problem nadal istnieje. Najlepszym przykładem są moje mecze sparingowe. Najpierw przegrałem sromotnie na wyjeździe z Polarem 0:4, aby trzy dni później pokonać u siebie grający w najsilniejszym składzie Real 1:0 (patrz obrazek obok)! Paranoja, aż mi się odechciało grać na kilka dni...

Niemniej jednak na CM 00/01 nie da rady się gniewać. Złość szybko przechodzi i znowu zasiada się przed komputerem w długie zimowo-jesienne wieczory. Myślę, że maniaków CM nie muszę zachęcać do kupna tej gry, a nowicjusze właśnie od niej powinni zacząć swoją menedżerską edukację. Jest to gra w swoim gatunku kompletna i nie bez przyczyny cieszy się takim uznaniem wśród graczy. A dzięki dodaniu ligi polskiej i kilku zmianom w rozgrywce jestem pewien, że zyska w naszym kraju nową rzeszę fanatyków. Przecież to czysta przyjemność płacić za piłkarzy w złotówkach!

Aha... i na koniec jeszcze jeden plus dla CM 00/01. Bardzo podoba mi się screen pojawiający się zaraz po logo Eidos Interactive, traktujący o rasizmie na piłkarskich stadionach. Faktycznie trzeba go "wykopać" z piłki nożnej, wszak, jak ktoś kiedyś powiedział, "piłkarz może być nawet półmetrowym transwestytą z Marsa, jeśli tylko dobrze gra i strzela bramki".

PS Dzisiaj wstałem... o piątej rano, aby zagrać chociaż kilka kolejek, a położyłem się o pierwszej... I tak od dwóch tygodni. To poniekąd tłumaczy ocenę końcową oraz opadające powieki.

Championship Manager - historia

Championship Manager (Atari ST, Amiga)

- liga angielska i rozgrywki o Puchar Anglii
- dobrze odwzorowany angielski rynek transferowy
- osiem różnych tel

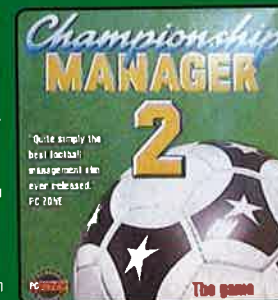


Championship Manager 93/94 (Amiga, Atari ST)

- dochodzą drużyny rezerwowe
- możliwość dokonywania transferów zagranicznych
- podwojenie sytuacji meczowych
- wybór piłkarza roku

Championship Manager 2 (PC)

- aktualne składy ponad 400 prawdziwych piłkarzy
- zdjęcia wszystkich stadionów angielskich
- grafika SVGA
- prawdziwy terminarz
- cztery godziny komentarza autorstwa Clive'a Tydesleya
- dodatkowe ligi na osobnych krążkach
- bardzo realistyczny rynek transferowy
- możliwość kierowania zespołem narodowym
- więcej statystyk



Championship Manager 97/98 (PC)

- dziewięć lig na jednym krążku
- możliwość gry w trzech ligach naraz
- edytor
- ulepszony engine
- więcej sytuacji podbramkowych



Championship Manager 3 (PC)

- ponad 25 tysięcy prawdziwych piłkarzy i menedżerów z całego świata
- kilkanaście lig do wyboru
- drużyny rezerwowe i młodzieżowe
- uproszczony interfejs
- nowy system transferowy ("Prawo Bosmana" itd.)
- wyszukiwacze talentów
- rozwinęty trening oraz opcje taktyczne



Championship Manager 99/00 (PC, Mac)

- szesnastcie lig, w tym amerykańska MLS
- nowe składy i zdjęcia

Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Eidos Interactive

Dystrybutor:

IM Group, tel. (022) 6422766

Internet:

http://www.sigames.com

Wymagania:

P 133, 32 MB RAM, Win95/98,

4x CD

Akcelerator:

niepotrzebny

Plusy:

- nareszcie liga polska!
- interakcja z mediami oraz związkami krajowymi
- kilka nowinek taktycznych
- bardzo aktualne składy
- w sumie aż 26 lig

Minusy:

- nieprawdziwy terminarz ligi polskiej
- te przelane mecze wyjazdowe...
- karne

Demo na CD 12/00

CLOSE COMBAT
INVASION: NORMANDY

To więcej niż gra
czasu rzeczywistego
- to rzeczywistość!!!

Panzer General III: Scorched Earth

Jeśli ktoś z was zadałby mi o dowolnej porze dnia pytanie, jak spędziłem wakacje w 1996 roku, odpowiedziałbym bez chwili namysłu: grając w Panzer General. Tak jest, spędziłem nad nim coś około 20 dni i 10 nocy, wiodąc wojska Wehrmachtu szlakami bojowym z Wrocławia przez Polskę, Norwegię, Europę Zachodnią, Bałkany, Afrykę, Związek Radziecki, ponownie państwa Beneluksu i zatrzymując się dopiero, gdy buty moich pięciogwiazdkowych inżynierów zadudniły w paradyzie zwycięstwa o bruki Waszyngtonu. Przyszan jednak, że im dłużej grąłem, tym jaśniej widziałem braki PG, m.in. niemal losowy sposób rozliczania bitew i beznadziejny, na dłuższą metę, system wymuszania Blitzkriegu - wojny błyskawicznej (gracz dysponuje określoną liczbą tur na ukończenie scenariusza), co w efekcie, w większości scenariuszy, wymuszało grę metodą save'n'load.

Gem.ini

Jako się rzekło, jednak ukończyłem PG i... nawet nie wiedziałem, że kasując ją, rozstaje się z serią na dobrych parę lat. Dziwnym trafem bowiem nie przemówił do mnie ani pseudotrójwymiarowy PG II, ani wydany w zeszłym roku, już przestrzenny PG3D: Assault (że o Allied i Fantasy Generalach nie wspomnę...). Być może wpływ na to miał fakt, że powstało sporo gier pokrewnych, m.in. wymieniony taktyczny Close Combat, w znacznie lepszy, moim zdaniem, sposób ukazujących pola bitew. Panzer General tym samym stał się czymś w rodzaju kamienia milowego, do którego wrócić można na krótko i tylko wtedy, gdy w zasięgu wzroku nie ma czegoś atrakcyjniejszego. Dlaczego zaś o tym wszystkim piszę? Cemu pozwoliłem sobie na tak obszerną reminiscencję? Ano dlatego, że twórcy serii (SSI) ponownie proponują nam wycieczkę na wschód w ramach nowo wydanego Panzer General III: Scorched Earth (tam po raz ostatni, o ile mnie pamięć nie myli, pojawialiśmy się ostatnio jeszcze w 2D), a co więcej - niewiele się tam, w moim przekonaniu, w warstwie merytorycznej od 1996 zmieniło.

Niby nic dziwnego, serie gier powstają drogą ewolucji, nie zaś rewolucji. W przypadku jednak Panzer General III: Scorched Earth wydaje się, że SSI uprawia politykę zbyt małych kroków i że naprawdę warto byłoby zaryzykować i zejść ze ścieżki przetartej przez pierwszego PG. Nadal bowiem sensem gry jest parcie w przeciagu tych nieszczęsnych kilkunastu tur w kierunku przeciwnego krańca mapy, przy zastosowaniu jedynie służnej

bardujących) i dopiero po tym atak zaprawioną w boju piechotę bądź którąś z jednostek pancernych to absolutna konieczność, pominięcie jej zaś daje za każdym razem straszliwy efekt w postaci strat uniemożliwiających kontynuowanie gry w odpowiednim tempie. W tej też sytuacji paradoksalnie problemem staje się nie tyle przeciwnik i jego rozmieszczenie, ile zdolność "wyszkolenia" sobie artylerii tak, by nadążała za poruszającymi się znacznie szybciej jednostkami pancernymi.

Warto w tym miejscu przytoczyć jeszcze jedno uproszczenie. Otóż, idąc śladem Assault, położono tutaj nacisk wyłącznie na wyszkolenie dowódców, zapominając zupełnie o doświadczeniu bojowym jednostek. W ten sposób wprawdzie wymuszono "przesiadanie się" doświadczonych dowódców na sprzęt nowszy i - co za tym idzie - lepszy i uniknięto sytuacji, w których Stukas spod Warszawy zdobywały Waszyngton, z drugiej... cóż, nie chce mi się wierzyć, że ta sama jednostka artylerii może wykonać bądź 1, bądź 4 akcje w turze, a różnica zależy wyłącznie od dowódcy... To jednak nie koniec, w SE posunięto się dalej: dowódcy wyposażeni zostali w tzw. umiejętności specjalne (Leader Specials), podnoszące znacznie wartości bojowe kierowanych przez nich jednostek. Są to np. All Weather dla bombowców, co sprawia, że mogą atakować (z mniejszą skutecznością, ale jednak) nie tylko przy słońcu, a Blitz w przypadku oddziałów pancernych spowoduje, że uciekający będą się poddawać (czego notabene wcale nie widać).

Taki jednak urok tej gry i być może znajdują się tacy, którzy w tym dostrzegają wiarygodność rozgrywki, ale de gustibus... Przejdźmy więc do tego, co niewątpliwie. Niewątpliwie w PGIII: Scorched Earth mamy możliwość rozegrania 4 kampanii frontu wschodniego: dwu niemieckich i dwu rosyjskich - odpowiednio aryjskich agresorów Guderiana i Mansteina oraz dzielnych obrońców czerwonej ojczyzny Żukowa i Koniewa. Możliwe jest już na starcie określenie stopnia ich trudności poprzez zmiany nie tylko liczby wojsk tak własnych, jak i wrażeń, ale i m.in. wspomnianego stopnia wyszkolenia ich dowódców. Trudność kampanii zależy również od tła historycznego, czyli okresu, który przywołujemy. Wcielając się w Guderiana zapewniamy sobie wyraźną przewagę technologii i wyszkolenia (przynajmniej

przez pierwszych parę scenariuszy - pojawienie się Kijów 2 w czasie, gdy naszym najmocniejszym czołgiem jest IIIH, świadczy o czymś zupełnie przeciwnym). Warto w tym miejscu podkreślić dbałość twórców o zgodność z prawdą historyczną: nowe jednostki dostępne są dopiero w czasie, w którym rzeczywiście pojawiały się na radzieckiej ziemi bądź pod radzieckim niebem. Z drugiej jednak strony należy zauważyć brak jednostek sojuszników: nie znajdziemy więc Węgrów, Rumunów czy Finów walczących ramię w ramię z Wehrmachtem ani jednostek Wojska Polskiego idących "spoza gór i rzek", znad Oki.

Obok 4 kampanii mamy możliwość rozegrania pojedynczych scenariuszy (w liczbie 20) oraz zupełnie nowy generator bitew! Ten ostatni daje nam nieznaną dotąd wolność doświadczania sytuacji hipotetycznych, np. co by było, gdyby bitwę w łuku kurskim wygrali Niemcy, a na pomoc spychanym na wschód (do Mandżurii?) Rosjanom przysłizb Brytyjczycy i Amerykanie (co ciekawe: można wykorzystać ich jednostki, część z nich, prezentowanych w ramach lend-lease, pojawia się po stronie rosyjskiej w czasie gry)? Albo gdyby nie doszło do porozumienia między aliantami i natychmiast po rozgromieniu Niemiec Anglo-

kilku zdaniach postaram się zebrać wszystkie te wrażenia, które wpłynęły na ocenę, jaka widnieje pod tekstem. Nie podobało mi się więc na przykład to, że użyto niezbyt wydajnego engine'u wykorzystanego już w starszym: Panzer General 3D Assault. W istocie zaraz po rozpoczęciu gry musiałem przez dłuższą chwilę przekonywać sam siebie, że to, co widzę, naprawdę nazwane zostało pełnoprawnym produktem. Jak dla mnie bowiem, niewiele pracy kosztowało twórców przeniesienie Assault w śnieg ZSRR... A jeśli już o engine'ie mowa, nie podobało mi się to, że w żaden sposób nie postarano się poprawić negatywnego wrażenia pozostawionego przez ów quasi-trójwymiar: nadal powierzchnie ziemi udaje rozmyta pochylona tekstura, nadal bardzo umowne, bardzo "strategiczne" efekty pogodowe (deszcz, śnieg, mgła) wychodzą poza krawędzie mapy, nadal niewygodne jest posługiwanie się pozbawioną podpisów mapą strategiczną... W gruncie rzeczy najwygodniej jest grać w PG:IISE, ustawiając mapę na maksymalnym oddaleniu (zbyt małym...) w kierunku głównego celu i nie ruszać jej ani na milimetr. W tym jednak momencie uzasadnione staje się pytanie: po cóż ów niewydarzony trójwymiar? Przecież nie od dziś wiadomo, że, jeśli chodzi o typowe gry strategiczne, dwuwymiar na odpowiednio dużej mapie sprawdza się zdecydowanie najlepiej.

Nie byłem zachwycony również AI komputera: jest przewidywalna i trudność stanowi nie to, że przeciwnik stosuje jakieś dziwne sztuczki, tylko to, że w ogóle jest, a nam przecież się spieszy. Nie ma na przykład czegoś takiego, jak wycofanie na z góry upatrzone pozycje (czytaj: w kierunku następnego

punktu kluczowego) - tu walczysz się do końca. Dzięki temu możemy mieć pewność, że niemal kompletnie zniszczona jednostka przeciwnika ma odnowić stan liczby i wzmożnić najniższe miasteczko, po chwili da się zniszczyć do końca w samotnym honorowym pojedynku. Nie zdarzało się również zbyt często, że moją pojedynczą jednostkę atakowało kilku przeciwników naraz. Co więcej - byłem niesamowicie zdziwiony, gdy podczas oblężenia Smoleńska mój IIIH został zaatakowany przez bunkier, a następnie dwie jednostki przeciwpancerne (co naturalnie na zdrowie mu nie wyszło...).

Panzer General III: Scorched Earth to produkt, którym zadowolą się jedynie najzagorzalsi miłośnicy serii, ci, którzy ukończyli wszystkie scenariusze i kampanie poprzednich części na hard i w chwili obecnej mierzą swe siły w sieciowych pojedynkach (do 4 graczy w LAN bądź z wykorzystaniem TCP/IP). Jak dla mnie jednak wnoszą on bardzo niewiele nowości (Leader Specials i edytor scenariuszy) i złośliwi mają prawo twierdzić, że jedynym jego zadaniem jest wypełnienie luki w palecie scenariuszy w PG3D: Assault. PGIII:SE to, moim zdaniem, dodatek, który powinien być rozprowadzany bezpłatnie wśród posiadaczy Assault. Właśnie dlatego, i dlatego, że ten, na którego kanwie go zbudowano, rok temu otrzymał za całokształt 7, nie jestem w stanie - nie naginając swoich zasad - wystawić oceny wyższej niż 6. Co też niniejszym czynię.

Ocena:
6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
SSI/Play II
Dystrybutor:
Play II
tel. (018) 4440560
Internet:
http://www.panzergeneral3.com
Wymagania:
C300, 64 MB RAM
i ślimaczki się przy dużej liczbie jednostek na planszy
Akcelerator:
wskazany

Plusy:
• Panzer General!
• ogromna liczba wiarygodnych jednostek
• edytor scenariuszy

Minusy:
• jedynie słuszną strategią (apoteoza artylerii)
• minimalny zakres zmian w stosunku do PG3D: Assault

horror
trwa
nadal...

BLAIR WITCH
CZEŚĆ II: LEGENDA COFFIN ROCK

druga część
najlepiej ocenianej gry
w historii polskiego
przemysłu grawego!

PL
WERSJA POLSKA

99
horror

Hodowcy owiec w Polsce mają ostatnio nową rozrywkę, o której informowały dodatki do lokalnych gazet, oł, choćby znany w kregach pasterzy i świnarzy "Nasz Pastuszek". Około rubryki kulturalnej (w której znalazła się recenzja "Alchemika", Coehlo oraz przepis na oscypek po portugalsku) zamieszczono opis nowej gry wprost z Minds Eye, a zatytułowanej Sheep.

Czarny Iwan

Przede wszystkim trzeba powiedzieć, że gra powstała w firmie stunkowo młodej, bowiem założonej w 1995 roku. Minds Eye znane było dotychczas jedynie ze współpracy z Empire Interactive. Chodziło wówczas o program szachowy Combat Chess. Szachy sprzedawały się dobrze, a facyci z Minds Eye mogli zająć się wreszcie owcami. Mimo że brzmi to nieco dwuznacznie, trzeba wyjaśnić, że autorzy myśleli o owcach już wcześniej. W planach mieli również świetną grę, gorzej było jednak z realizacją pomysłu. Dlaczego?

Nie chodzi bynajmniej o problemy z rolnikami blokującymi drogi. Dokładniej o sprawę już za chwilę (po przerwie na reklamę: niniejszy tekst sponsoruje producent znakomitego środka na wymioty, Barf!).

Nowa gra z Minds Eye najbar-

dziej zbliżona jest do Lemmings oraz Worms. Z wcześniejszych tytułów odnajdujemy w niej również echa takich hitów jak Bubble Bobble i Toe Jam & Earl.

Jan Brzdąc

hodowca z Ulanowej (102 sztuk), przedstawia:

Thustopodkowe owce, owce kurdiuczne - rasy owcy domowej wywodzące się z Azji, u których występuje zjawisko odkładania się tłuszczu, zwanego kurdiukiem, na zadzie oraz u nasady ogona. Thustopodkowe owce cechuje ogromna wytrzymałość na złe warunki środowiskowe, niewybredność i łatwość aklimatyzacji.

Do najbardziej rozpowszechnionych ras thustopodkowych owiec należy owca gisarska, hodowana głównie na obszarach Uzbekistanu i Tadżykistanu, jedna z największych ras owiec, której tryki osiągnęły ciężar do 190 kg, a maciarki do 120 kg. Od rekordowych sztuk można uzyskać ponad 60 kg tłuszczu.

Twórcom na przeszkodzie stały dotychczas problemy natury technicznej. Chłopaki chcieli, aby owieczki zachowywały się jak żywe. Miały biegać w stadzie i zbijać się w gromadkę, gdy się na nie pokrzykzy. Niepilnowane miały rozlać się po planszy lub sku-

bać soczystą trawę. Gościom z Minds Eye marzyła się również taka czarna owca, która wpędzałaby gracza do grobu, a przynajmniej sprawiała, aby od czasu do czasu zbierał.

Jak widać, zadanie było trudne i strome jak wschodnia ściana Czomolungmy. Aby się z nim uporać, należało skonstruować zupełnie nowy silnik, na którym wespierze się gra, a także dokładnie przemyśleć i zaprojektować lokacje, w granicach których będzie pasło się stado.

Kilka baranów mówiło, że to nie może się udać, ale chłopcy z Minds Eye udowodnili, że rzecz da się zrobić. Miesiącami poprawiali, strzygli Owce, aby nie miały żadnych bugów, co ostatecznie zaowocowało czymś... hm... na pewno nietypowym.

Musicie wiedzieć, że owce są... kosmitami. Tak, tak. Żadne tam zielone ludziki, Foxy czy inne E.T. Kaszmirowe futro to tak naprawdę skóra z inteligentnej, rozumnej istoty!

Owieczki, które znamy, to już n-te pokolenie dawnych, kosmicznych kolonistów. Faktem jest również, że przez eony bytności na Ziemi owce zu-



pełnie zidiociały, a ostatnim gwoździem do trumny ich inteligencji stał się człowiek, który je udomowił. Człowiek właśnie dał owieczkom paszę, ciepłą stajenkę, miękkie sianko i święty spokój (skądś to znamy, prawda?). W takich komfortowych warunkach inteligencja owiec poszła do lasu na grzyby i tyle o niej słyszano.

Po tysiącach, dokładnie teraz z macierzystego systemu słonecznego owiec, Ovis Aries (Aries to po łac. baran), przybywa statek, który ma zabrać ziemskie owieczki do domu. Degrengolada owiec spowodowała jednak, że będzie to niezwykle trudne zadanie. Nie dość, że owce są głupie jak gęsi (co za paradoks!), to na dodatek niejaki Dr Watson zaprznił zdobycie osiągnięcia technologii kosmicznych owiec i podbić wszechświat. W tym celu najął przebiegłego Evil Mr Pear'a i kilka zdegenerowanych tryków. Naszym zadaniem jest przeprowadzenie opornych zwierza-



ków do Mount Muflon, co nie będzie proste, bo na drodze czai się zły Dr Watson i jego slugi.

Nie jesteśmy tak do końca osamotnieni w swojej misji ratunkowej. Przede wszystkim skorzystamy z pomocy jednej z czterech dostępnych postaci, która spełni rolę pastuszka i zaganiacza, czyli takiego współczesnego kowboja. Do wyboru mamy dwie postacie ludzkie i dwa psy.

Bo Peep to dziewczyna, która w ciągu dnia pilnuje stada, a w nocy przeistacza się w gwiazdę rocka. Coś pomiędzy Bjork a Courtney Love. Adam Half Pint to z kolei osobnik nieco zwichrowany, skrzyżowanie Muldera z Bruce'em Willisem. Na co dzień manager w banku. Mammy jeszcze dwa pieski: Motleya i Shepa. Oba są szybkie i sprawne, gotowe zagryźć każdego przeciwnika. Gracz kieruje jedną z postaci, a jego zadaniem polega na przeprowadzeniu określonej liczby owiec przez niebezpieczne tereny. Jest to trudne, dlatego że może jedynie zaganiać zwierzęta i kierować je w przybliżeniu w jakimś kierunku. Na dodatek, owce potrafią być kłębne i uparte jak osły. Niekiedy nie chcą iść w stadzie, innym razem pędzą przed siebie w prawdziwym owczym pędzie, co w jednym i w drugim wypadku powoduje katastrofę. Pasterz ma, co prawda, pewne możliwości perswazji, lecz jedynie lekkiej.

Shep może np. zmobilizować owce do biegu głośnym szczekaniem. Pastuszkowie mogą zaś przenosić owce. Nie należy jednak wozić zwierzątka na barana przez całą planszę. Jeżeli nawet to się uda, level nie zostanie zaliczony i będzie trzeba zaczynać od początku. Musimy więc odnaleźć owce, a kiedy będziemy mieli już stado, trzeba tak umiejętnie nim kierować, aby owce nie zginęły w którejś z wielu pułapek i dotarły szczęśliwie do końca krainy. Trzeba jeszcze nadmienić, że owieczki też bywają różne i mają odmienne charaktery. W grze wyróżniamy cztery typy: Pastoral, Factoral, Long Wool, Neo Genetics. Różnią się one nieco temperamentem, wyglądem i podatnością na tresurę. Najmieszniejsze są Long Wool, które stanowią w stadzie swoistą subkulturę (coś jak Rockersi). Są całe zarośnięte, uwielbiają muzykę rockową i byłoby w porządku, gdyby nie ta bezdena głupota (która niestety charakteryzuje wszystkie odmiany). Nerwy zupełnie puszcza, gdy zwierzątka pakuje się wprost pod traktor lub wchodzi dokładnie w płomień palnika. Takie m.in. atrakcje przygotowano na trasie biegu zwierzątek. W sumie gra składa się z 25 leveli i 6 poziomów bonusowych. Aby zawitać do tych ostatnich, nie wystarczy przeprowadzić minimalnej liczby owiec. Trzeba uratować je wszystkie! W trakcie zabawy znajdziemy się w sied-

miu odmiennych "światach" (na jedną krainę przypadają cztery levele i jeden bonusowy). Finalna kraina to tylko jeden level, ale za to maksymalnie rozbudowany.

Każdy ze światów oferuje nieco inne "atrakcje". W pierwszym, Polygon Farm, owce mogą zostać kopnięte przez krowy, trafić na pole, po którym krążą kombajny czy zderzyć się z traktorami. Oczywiście z takiej przygody nie mogą wyjść zwycięsko. W Village Fate owieczki dostają się do potężnego zamku. Trafia między innymi do zamkowej kuchni, gdzie szaleje kuchtarz wyposażony w potężny wałek. Mogą też wpaść pod śmiertelnie groźne tłuczki lub wprost do leja, który wessie je na zawsze. Lost in Space to kolejny świat, lecz tym razem zupełnie kosmiczny. Pełno tu robotów, niezwykle złośliwych procesorów, iskier elektrycznych, teleportów. Wszystko to zostało podane w bardzo ładnej, żywej graficznie i przybrane wysoką rozdzielczością.

Oprócz całej masy przeciwników i miejsc, gdzie owieczki mogą błyskawicznie stracić życie, trafiają się również zupełnie zaskakujące rzeczy. W Polygon Farm są to koryta z kolorową farbą. Możemy pomalować owieczki na trzy różne kolory. Z kolei w Village Fate owieczki zostaną zakute w zbroje i tak wyposażone będą mogły zaatakować

konstrukcje z drewnianych bali. Gdzie indziej owce zyskują potężne rogi lub zasiadają za sterami... czołgów. Zabawa jest świetna, a całe morze odlotowych gadżetów i wesołych dodatków powoduje, że gierka nie nudzi się szybko. Duża komplikacja planszy, pełnych najprzeróżniejszych sprzętów, to również doskonały pomysł. W trakcie gry cały czas zastanawiam się, co też jeszcze chłopaki z Minds Eye wymyślą. Jak się szybko okazało, było tego znacznie więcej, niż się spodziewałem, i zazwyczaj oznaczało to, że zaczynam zabawę od początku. W późniejszych levelach gra staje się naprawdę trudna. Owieczek jest mniej (nie ma miejsca na pomyłki), a zadania nie są takie łatwe. W niektórych miejscach można uruchomić pewne urządzenia dopiero wówczas, gdy zatrudni się do tego owieczkę. Może to być maszyna, która podniesie kraty, lub np. urządzenie, które wyłączy prąd. W trakcie zabawy zyskujemy więc, obok zadań typowo zręcznościowych, zagadki logiczne, nad którymi trzeba chwilę pogłębować.

Sheep gwarantuje świetną zabawę przez wiele godzin. Może i nie dowiemy się wiele o ekstenywnym chowie zwierząt stadnych, ale za to wreszcie zyskamy dowód na istnienie Obcych. A tak zupełnie na serio, to jestem niemal pewien, że gierka będzie przebojem. Zanim więc wyruszysz do Dżulfy, stolicy Republiki Natchiczewańskiej, gdzie owce hoduje się na skalę przemysłową, radzę potrenować w grze sygnowanej przez Empire.



Ocena:

9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Minds Eye
Dystrybutor:
Empire + 44 181343744
Internet:
<http://www.saveoursheep.com>
Wymagania:
P 233 MMX, 64 MB RAM,
Windows 95/98/2000
Akcelerator:
wskazany

Plusy:

- świetny pomysł
- fajowe pulapki
- wiadra emocji i worek grywalności
- bardzo ładna, szczegółowa grafika

Minusy:

- gra nie jest podobna do Quake 3 Arena
- owce beczą ciul nieszczerze
- nie ma broni
- ciężko oderwać się od gry

Demo na CD 01/2001

Know The Secret

ANIMORPHS

Arghhhhhhhh!!! Nie bez powodu wydałem z siebie okrzyk rozpacz. Animorphs: Know The Secret to kolejna już gra z ciekawym, oryginalnym pomysłem i potencjałem, który został zaprzepaszczony. Zawsze, kiedy mam do czynienia z taką grą, staje mi przed oczami mecz Polska-Anglia w Chorzowie w 1993 roku i sytuacja, którą zmarł Leśniak (pamiętacie?). Wydaje się wam, że to idiotyczne porównanie? Otóż chyba nie!

Ulver (<http://www.masterful.art.pl>)

Siedem lat temu zabrakło kilkunastu centymetrów, aby skończyć Angolom tyłki. Z produktem Infogrames jest podobnie. Pomysł na grę był bardzo dobry, kasa na realizację także, a mimo to coś szwankowało (po przeczytaniu tej recenzji sami sobie odpowiedzcie, jaki jest powód) i Animorphs: Know The Secret raczej przejdzie do lamusa bez etykiety "gra kultowa". Szkoda.

Zapewne niewielu z Was wie (ja też jeszcze niedawno nie wiedziałem), ale gra Animorphs: Know The Secret powstała na podstawie filmów rysunkowych i komiksów z serii Animorphs.

W założeniach dziecko programistów Scholastic miało być mariażem przygodówki, zręcznościówki i strategii turowej. I tym właśnie jest, ale, tak jak w przypadku wielu innych gier, takie połączenie okazało się niezbyt udane.

lach zagrożenia przemienia się w tygrysa. Marco w niedźwiedzia polarnego, Cassie przyjmuje postać wilka, a Rachel - potężnego goryla. Dzięki takim przemianom w zwierzęta nasi bohaterowie zyskują dodatkowe umiejętności typowe dla danego gatunku zwierząt. Jake biega szybko niczym tygrys, Rachel skacze zwinnie i wysoko jak goryl itd. Po cóż natura obdarzyła maślaków takimi zdolnościami? Ano po to, aby stawili oni czoła przeróżnym mutantom i ufokom rodem z kosmosu. Przecież wiadomo, że na naszej planecie jest więcej kosmitów niż ludzi! Przynajmniej według scenarzystów X-files. Wracając jednak do gry, akcja Animorphs: Know The Secret toczy się podczas letnich wakacji. Animorphs trafiają do jakiegoś zapadłej dziury (gdzie wypoczywają rodzice Cassie) i oczywiście wpadają w tarapaty, konkretnie rzecz ujmując, na kilka ton świeżego mięsa w postaci obrzydliwych mutantów. Nic to, dzięki tobie Animorphs dobił się ufkom do skóry i planeta zostanie uratowana! W szczegóły nie ma sensu wchodzić, bo i tak dowiecie się o nich z filmików wprowadzających. Dodam jedynie, iż pomocą czwórce przyjaciół służy pierzasty Tobiasz. Zatem do dzieła.

W miarę ciekawa fabuła Animorphs: Know The Secret została podparta niezłym pomysłem na grę. W założeniach dziecko programistów Scholastic miało być mariażem przygodówki, zręcznościówki i strategii turowej. I tym właśnie jest, ale, tak jak w przypadku wielu innych gier, takie połączenie okazało się niezbyt udane. Nie chodzi o to, że gatunki te nie pasują do siebie. Wprost przeciwnie, są umiejętnie połączone, lecz szwankują same w sobie. Tryb przygodówkowy jest prymitywny do bólu. Ot, takie łażenie po terenie i szukanie kluczy, zbieranie dodatkowych porcji energii czy bonusów w postaci combo'ów. Nie jest on jednak taki zły, kiedy porównamy go do dwóch pozostałych. Po "morfingu" i przejściu w tryb walki zaczyna się prawdziwy koszmar. Przypomina mi on (tryb gry, a nie koszmar) stare, dobre Incubation, ale jest zdecydowanie gorszy. Podobnie jak w Incubation, walka odbywa się w systemie turowym. W czasie naszej tury, atakując potwory, gracz korzysta z różnych ciosów i combo'ów. Teoretycznie mocniejsze ciosy i bardziej skomplikowane combo'owe powinny zadawać biednym mutantom większe rany, ale nie bez przyczyny napisałem słowo "teoretycznie". Ja nie zauważyłem jakiegokolwiek większego

namy go do dwóch pozostałych. Po "morfingu" i przejściu w tryb walki zaczyna się prawdziwy koszmar. Przypomina mi on (tryb gry, a nie koszmar) stare, dobre Incubation, ale jest zdecydowanie gorszy. Podobnie jak w Incubation, walka odbywa się w systemie turowym. W czasie naszej tury, atakując potwory, gracz korzysta z różnych ciosów i combo'ów. Teoretycznie mocniejsze ciosy i bardziej skomplikowane combo'owe powinny zadawać biednym mutantom większe rany, ale nie bez przyczyny napisałem słowo "teoretycznie". Ja nie zauważyłem jakiegokolwiek większego

Komiksy Animorphs



OSTATECZNA BITWA MIĘDZY SIŁAMI DOBRA I ZŁA ROZPOCZĘŁA SIĘ!
PO KTÓREJ STRONIE ZAMIERZASZ STANĄĆ?

KINGDOM UNDER FIRE

2CD



DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Na Bersiah od dawien dawna toczyły się krwawe bitwy. Rasa Światła (ludzie i elfy) toczyła ciężkie boje z Rasą Ciemności (orki i ogry) o panowanie nad kontynentem. Wojna jednak nie była nigdy tak zacięta jak teraz. Z dnia na dzień armie Rasy Ciemności zaczęły przybierać na sile... Kingdom Under Fire to najbardziej niesamowite połączenia gatunków RTS oraz RPG. Dzięki wygodnemu interfejsowi możesz bez trudu dowodzić dziesiątkami jednostek skupiając się wyłącznie na taktyce i strategii. Po krwawej bitwie możesz wcielić się w postać wybranego bohatera i rozegrać w pojedynkę misję specjalną w trybie RPG. Wszystkie zdolności zdobyte podczas takiej misji mają oczywiście wpływ na następne bitwy rozgrywane w trybie RTS! Wyśmienite połączenie strategii w czasie rzeczywistym z RPG to tylko jedna z wielu mocnych stron gry.



Więcej informacji o grze: <http://kuf.cdprojekt.com>

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa Percepcja 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
Kingdom Under Fire © 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone. Blue Game Engine
© 1998, 1999, 2000 Phantagram Ltd. wszelkie prawa zastrzeżone.

PHANTAGRAM
www.phantagram.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSŁUKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

różnicy między zwykłym ciosem łapą a combosem z jednoczesnym użyciem obu rąk (łap), nóg i innych członków. I to właściwie wszystko, co mogą napisać o aspekcie strategicznym Animorphs: Know The Secret. Każdy z Was widział Incubation, więc tłumaczenie, o co w tym chodzi, jest nie na miejscu i bezcelowe. Elementy zręcznościowe są niewiele lepsze. Nie odbiegają w niczym od tysięcy innych zręcznościówek - z małym wyjątkiem. Nasz bohater tragicznie reaguje na polecenia wydawane mu za pomocą klawiatury. Ile to razy zdarzało mi się zakląć pod nosem, gdy zwierzak, którym kierowałem, zamiast wykonać skok, wpadał w przepaść. Reakcje bohatera następują z dużym opóźnieniem lub nie następują wcale. Gra się po prostu fatalnie! Nie jest to jednak winą tylko i wyłącznie kiepskiego



sterowania, ale też i beznadziejnej pracy kamer. Z tak kiepskimi kamerami dawno się nie spotkałem. Najbardziej denerwująca kamera potrafi się ustawić w trybie zręcznościowym. Frustrujące jest, gdy widzimy swego bohatera z góry i nie wiemy, czy za chwilę nie wpadnie on w jakąś przepaść. Totalny bezsens. Krótko (i brutalnie) mówiąc, gra Animorphs: Know The Secret cechuje się nieużytecznym sterowaniem, idiotyczną pracą kamer i nieoryginalnymi trybami gry, co w sumie decyduje o tym, iż grywalność jest bliska sięgnięcia dna.

Tyle o doznaniach duchowych, których doświadczyłem podczas gry w Animorphs: Know The Secret. Teraz kilka zdań o wrażeniach wizualnych. Dorównują one niestety pozostałym "zaletom" potworka zrodzonego przez Infogrames - słowem, żadni pięknej grafiki będą zawiedzeni na całym froncie. To chyba kpina z graczy, że zmusza się ich do oglądania takiego szkarcizmu. Wszystkie tła i budynki są zwykłymi bitmapami. Płaskie, niestarczające wykończone, z dużą ilością pikseli. Co gorsza, podczas gry w trybie "przygodówkowym" (nazwa jest umowna, bo elementów przygodówkowych w nim tyle, co kot napłakał) mamy niejako związane ręce. Okazuje się bowiem, że pole ruchów jest ograniczone, nie wszędzie możemy dojść. Idę sobie jakąś ścieżką, a tu nagle bach! Dalej nie pójdę, bo widocznie autorzy stwierdzili, że skoro tam dalej nie schowali klucza, to po jakiego grzyba gracz ma tam iść? Bywają również przypadki, kiedy bohater potrafi wejść na budynek i całkowicie się zablokować. Jeszcze gorzej od tego prezentują się bohaterowie, potwory i ich animacja. W trybie "przygodówkowym" nie jest źle, ale podczas walki... Postacie są obleśnie kwadratowe i pikselowate. Poruszają się z gracją CP30, a w dodatku często nakładają się na siebie. Podczas walki kończyny walczących przenikają postacie wrogów. No cóż, graficy spaprali robotę maksymalnie (ja bym im pojechał po kieszeniach za takie nieprofesjonalne podejście do pracy!), tworząc coś, co wygląda bardzo archaicznie. W erze akceleratorów taka grafika jest zwyczajnie groteskowa. Tak samo jak sfx Animorphs: Know The Secret. Śmiałem się za każdym razem, gdy - jakby na to nie patrzeć - nastoletnia Rachel odzywała się głosem dwudziestokilkuletniego kociaka. Za to rzęda mi mina, kiedy przemie-

Jake - lider zespołu, zdecydowany i szybko podejmujący wszelkie decyzje. Podczas walki zamienia się w tygrysa, dzięki czemu jeszcze szybciej się porusza.



niony w zwierzaka bohater wydawał dźwięki ze swojej paszczy. Goryli okrzyk Rachel brzmi jak ryk stepującego łosia podczas rui. Mocno nadwątłony słuchaniem odgłosów wydawanych przez bohaterów humor polepsza muzyka. Ta beznadziejna gierka została bowiem opatrzona całkiem niezłą muzyką. Czasami, co prawda, wpada ona w klimaty Unrealu, ale komu to przeszkadza? Chyba nikomu. Plus dla Animorphs: Know The Secret za muzykę i punkcik, który w ocenie końcowej ratuje grę przed dostąpieniem zaszczytu otrzymania ode mnie tytułu "bądźwiewia numeru".

Cassie - jak na kobietę przystało, uważa, że przemoc nie jest najlepszą drogą do zwycięstwa. Potrafi przemienić się w wilka, przez co staje się szybsza.



Marco - komputerowy geniusz, zdolny włamać się do każdego systemu. Jego marzeniem jest niedźwiedź polarny; po przemianie Marco staje się bardzo silny.



Tym oto optymistycznym akcentem kończę swoje zmagania z potworkiem przyrządzonym przez programistów Scholastic. Mam wrażenie, że chłopcy powinni jeszcze trochę potrenować, zanim wezmą się za kolejny tytuł, aby nie zepsuć go tak samo jak Animorphs: Know The Secret. Jedno mnie tylko zastanawia. Świat programistów dzieli się na trzy grupy. Pierwsza to prawdziwi fachowcy, którym jednak brakuje pomysłów - tworzą oni gry efektowne wizualnie, ale bez polotu. Druga grupa to twórcy z in-

Rachel - to kochanka wie, czego chce, i za wszelką cenę dąży do celu. W czasie walki przemienia się w potężnego goryla, który wysoko skacze oraz dysponuje wielką siłą.



Tobias - jastrzęb zawsze służący pomocą naszym bohaterom. To w zasadzie on wpłtuje ich w tę przygodę i to on jest przewodnikiem dzieciaków,



wencją, lecz bez wystarczających umiejętności (vide Animorphs). Wreszcie ostatnią, najmniej liczną grupę stanowią programiści, którzy posiadają i pomysły, i talent manualny. Niestety, jest ich coraz mniej. Dokąd więc zmierzają gry komputerowe? □

Ocena:
4

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Infogrames

Dystrybutor:

Infogrames

Internet:

<http://www.animorphs.com>

Wymagania:

P 200, 32 MB RAM, 4xCD, WIN

95/98, karta muzyczna

Akcelerator:

zalecany

Plusy:

• pomysły

• muzyka

Minusy:

• kamery!!!

• grafika

• wygląd i przede wszystkim

animacja postaci

• sterowanie

• walka

• wiele innych pomniejszych

buraków

SACRIFICE™

MAGIA, KTÓRA POZNAŁEŚ TO PRZEŻYTEK...

Wyobraź sobie grę, której oszałamiająca grafika zachwyci Cię głębią perspektywy, bogactwem kolorów oraz oszałamiającymi wizualnie efektami czarów.

Wyobraź sobie niezwykle elastyczny interfejs, dzięki któremu zasady gry opanujesz w ciągu kilku minut.

Wyobraź sobie czary którymi zmienisz ziemię pod stopami wroga w pole ciekłej magmy, a olbrzymie góry w stertę dymiących kamieni.

Wyobraź sobie grę, w której możesz rzucać przerażonych jeńców na ołtarz i poświęcać ich życie dla przyjemności bogów.

Wyobraź sobie możliwość kreowania potężnych armii złożonych z przerażających bestii, które możesz kontrolować z każdej odległości.

Już niedługo Twoje marzenia spełnią się...

Nadchodzi Sacrifice, fascynująca gra strategiczna.



Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

Shiny
ENTERTAINMENT

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Recon

Jak powiada jedno z bardzo starych, i oczywiście bardzo mądrych, powiedzonek, są takie chwile, że i żółw musi komuś dać w mordę. A tak się składa, że i do mnie trafiła w końcu gra, na widok której nóż się w kieszonki otwiera, a ręce same lecą do klawiatury, by przełączyć na papier wrażenia towarzyszące ubijaniu z tyłu... hmm, no niech już będzie, że "dziełem". Aczkolwiek w tym wypadku i cudzysłowy poważną sytuację oddają w stopniu co najwyżej miernym, znaczy się, po kolijowej drobnej poprawce, dopuszczającym. Tyle że ocena sprzed poprawki jakości Recona widziałaby, znacznie lepiej.

McDrive

A wszystko zaczęło się całkiem niewinnie. Pewnego pięknego dnia (żeby nie było, że wszystko jest tu negatywne), pewien równie piękny osobnik roznoszący od czasu do czasu gry do recenzji wręczył mi płytkę z Reconem. "Cóż, czas w końcu na jakąś miłą odmianę" pomyślałem, bo zarówno sam tytuł, jak i jego pisownia z celownikiem zamiast "o" wyglądały całkiem zachęcająco. Także i wykonane w ramach rekonesansu przed bitwą looknięcie na stronę producenta, a zwłaszcza długa lista featuresów, niczego złego jeszcze nie zapowiadały. Ale spokój i nieswiadomość nie trwały wiecznie, a pasmo nieszczęść zaczęło się już od procedury instalacyjnej...

Pomijając już nawet fakt baaaaardzo czasochłonnego menu startowego (przejście do opcji trwa tu wieczność i jeszcze trochę - podobnie jak później powrót do głównego okna), to jakoś wielkość instalacji (cała albo minimalna) ma praktycznie zerowy wpływ na szybkość ładowania się samej gry. W obydwu tych przypadkach wszystko jest bowiem i tak czytane z CD-ROM-u, a że trochę tego jest, więc o komforcie można (ba, trzeba!) zapomnieć. Ale to i tak dopiero początek, bo długie czasy ładowania można by jeszcze wybaczyć, gdyby tylko sama gra była tego czekania warta - a tak niestety nie jest...

O "profesjonalizmie" twórców całkiem nieźle świadczy zupełny brak menu głównego w grze, dzięki czemu, by zrobić jakąkolwiek zmianę, trzeba wyjść z gry i skorzystać z pomocy nieszczęsnego programu startowego - a to, co jeszcze raz powtórzę, trwa, trwa, trwa... Ale to i tak nic, gdyż już od pierwszych chwil atakowani jesteśmy przez bardzo stylowe (na oko wygląda to na niezwykle wysublimowany neokiczowatyzm...) wnętrza sklepów, w których kupujemy nasz pojazd marzeń i jego uzbrojenie. Cóż, nie będę tu wnikał w sensowność takiego rozwiązania w przypadku sił specjalnych (a w rolę kogoś takiego - przynajmniej zgodnie z informacjami twórców - się tu wcielamy), mających stać się zbawcami ludzkości, bo już same wnętrza, sprzedawcy (a właściwie sprzedawca, ale być może później jest ich więcej...), modele pojazdów tudzież broń bardzo skutecznie pozabawiają nieopatrzniego gracza całych zasobów dobrych chęci, które jeszcze na początku mogli do tej gry żywić.

Ale jest jeszcze i sama gra. Cóż można o niej powiedzieć? Heh, niewiele i niestety nawet to niewiele pozytywne raczej nie jest. Grafika mniej więcej taka, jak w sklepach, czyli biedne 3D, muzyka - właściwie jedyne, co można o niej napisać, to to, że jest, plus jakie takie odgłosy, które jednak na tle całości można by chyba nazwać nawet całkiem niezłymi. Tyle tylko, że wystarczy wziąć jako punkt odniesienia jakiś porządną tytuł, by to wrażenie od razu odeszło w niepamięć... Do tego zaś dochodzi jeszcze bardzo rozbudowana fabuła (niszczymy wrogów i ratujemy rozbitków - czyli z nadziei na odkrywcze pomysły znowu nic), "świetne" (uwaga na cudzysłowy, żeby potem nie było, że mi się podobało!) sterowanie oraz - uwaga, uwaga - niezwykle szybka i wciągająca akcja! Czyżby więc chociaż jeden zdecydowany plus?! No, niestety nie, bo i w tym ostatnim stwierdzeniu trzeba dostawić cudzysłowy (ich brak był jednak zamierzony, co by nie podgrzać atmosfery - wiecie, jak głupio na wszystko ciągle tylko narzekać?), bo bardziej fascynujące są już chyba warcaby (o szachach nie wspominając, ale przywoływanie ich w tym artykule byłoby dla nich obraźliwe, choć oświadczenie gry tej, od czasu, gdy zacząłem przegrywać z bracholkiem - młodszym! - też nie trawię). Sytuacji nie ratuje i tryb gry wieloosobowej (niezwykle "rozbudowany" - deathmatch only), bo poza możliwością skorzystania z różnych trybów połączeń (za co jednak odpowiada DirectX...), jest równie dobry jak i reszta Recona.

W takim to, niezbyt miłym, nastroju dochodzimy w końcu do końca (powtórzenie jak najbardziej zamierzone - dajcie mi się chociaż słowami pobawić!) - a jak koniec, to oczywiście i podsumowanie. Niestety, nie bardzo jest tu co podsumowywać... Jak widać w tabelce z oceną, jedynym plusem Recona, jaki udało mi się znaleźć, są jego niskie wymagania sprzętowe. Tyle tylko, że jest przecież wiele gier (także tak zwanych "starych, ale jarych") o podobnych (a nawet niższych) wymaganiach, które bronią się nie tylko nimi. Stąd też i ostateczna ocena, znacząco mniej więcej tyle, co "uciekać, kto może!".

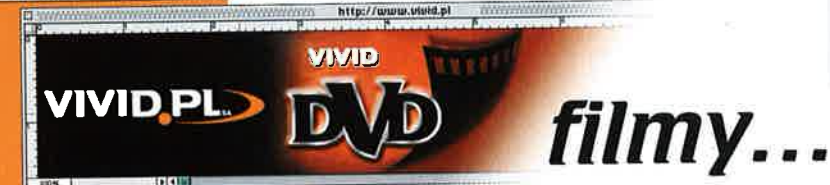
A że już, na szczęście, mogę, więc też zwiadam!

INFO • INFO • INFO • INFO		
Producent: Recon Dystrybutor: Exolit Software Internet: http://www.newagegames.com/recon.htm Wymagania: Win95/98/ME, Pentium 150, 32MB RAM, 6X CD-ROM Akselerator: wymagany	Plusy: <ul style="list-style-type: none"> • jakie plusy? • no dobra, może niskie wymagania... 	Minusy: <ul style="list-style-type: none"> • same... • no może poza niskimi wymaganiami, ale czy to coś zmienia?

Ocena:
2



Nowy styl nowe możliwości



...multimedia!

Twój ulubiony
SKLEP
INTERNETOWY



- n@jb@rdziej dyn@miczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesn@ prezent@cj@ tow@rów...
- t@ni i przyj@zny sposób n@ z@kupy...
- Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

VIVID.PL SA

VIVID.PL S.A. ul. Tapiecka 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl http://www.vivid.pl

4x4 Evolution

Mimo bardzo wielu dostępnych na rynku symulatorów jazdy samochodem - tytułów biorących się za jazdę samochodami terenowymi jest jak na lekarstwo. Właściwie jedynie, co przychodzi mi na myśl, to stara już dwudziestokilkuletnia seria *Monster Truck Madness* Microsoftu, ale i ona zajmowała się przecież wielokółowcami. A to jednak niezupełnie to samo co znalezienie się za kierownicą gazika czy jego zachodniego odpowiednika. Na szczęście jednak coś się w tym segmencie ostatnimi czasy ruszyło, a pierwszy z trzech wartych uwagi tytułów wyładował właśnie w Redakcji.

McDrive

Dzięki krótkiej nieobecności Gem.iniego obojętne było na szczęście bez toczenia bratobójczych walk, aczkolwiek - tak zupełnie szczerze - wcale nie byłbym taki pewny, czy w ogóle by do nich doszło. Bo chociaż 4x4 Evolution należy do gatunku pozostającego przez długi czas w ukryciu (i to mimo licznej rzeszy czekających na coś nowego fanów!), demo tej gry dane nam było zobaczyć już jakiś miesiąc temu. Wiedzieliśmy więc mniej więcej, czego się po pełnej wersji spodziewać, jeśli chodzi o realizm jazdy i ogólne zasady, a to akurat wcale takie rewolucyjne się nie okazało. Ba, nawet jak na ewolucję zbyt wiele było tu elementów królujących w symulatorach starszej daty... Do łap dostawało się bowiem imperialistyczne terenówki (bez gazików, buuuu) i hajda ścigać się po wytoczonych na bezdrożach torach. Niby nieźle, ale model jazdy był już tylko taki sobie... Na kolana nic nas w każdym razie nie rzuciło, zwłaszcza po widzianych na ECTS-ie Insane Codemastersach i 4x4 Trophy Virginu. Z tego powodu demo z dysków wyleciało raczej szybciej niż później - podobnie zresztą jak i sam tytuł. I zginąłby pewnie zupełnie w mrokach dziejów, gdyby nie nagłe i dość niespodziewane przybycie wersji pełnej.

Z przyczyn już wam znanych wyładowała ona na moim biurku i po bezproblemowej instalacji oraz przygotowaniu ciężkiego sprzętu do samoumartwienia (w końcu kierownica Logitecha potrafi nieźle kopnąć, a to w czasie jazdy po wertepach powinno się odczuwać aż nadto wyraźnie - i o to zresztą w tym przecież chodzi!) przyszedł czas na jej uruchomienie, zresztą również bezproblemowe. Po rzuceniu okiem na zmagającą się z wertepami terenówkę (znowu małe buuuu, bo to samo było i w demie, więc na poprawę realizmu się niestety nie zanosilo...) i pacnięciu w Enter ukazało się główne menu. Nie powiem, w końcu zaczynało się robić ciekawie, zwłaszcza gdy wzrok padł na wyraz "Career", bo tryb ten wnoszą do samochodówek zupełnie nową jakość. Zresztą wystarczy sobie przypomnieć tryb Evolution z ostatniego Need for Speed - po prostu super! A żeby nie było niedomówień - tutaj mamy do czynienia praktycznie dokładnie z tym samym!

Na początek dostajemy bowiem trochę gotówki (no, założmy, że trzydzieści tysięcy zielonych to "trochę" - w każdym razie w tej grze wcale to za wiele nie jest...) i ruszamy na zakupy. No i byłoby super, gdyby nie jeden mały szkopuł - nie ma



tutaj niczego. W rodzaju jazdy próbnej, więc jeśli zdecydujemy się na tryb kampanii, już przy pierwszym uruchomieniu gry, czeka nas bardzo trudny wybór - bo poza bardzo, ale to bardzo podstawowymi danymi (moc i maksymalny moment obrotowy oraz obroty, przy których ma się z nim do czynienia) nie nam go nie ułatwi! Na szczęście wadę tę można w dość prosty sposób ominąć. Wystarczy bowiem wyjść z trybu kariery i przejść do pojedynczego wyścigu. Tutaj nie dość, że wszystkie wozy zostały zgrupowane na jednej długiej liście (nie trzeba się więc przedzierać najpierw przez listę z markami wozów, a później przez drugą, zawierającą już konkretne modele danej marki, jak to ma miejsce w czasie zakupów za własne pieniądze...), to jeszcze przy każdym z nich umieszczono trzy wskaźniki określające poglądowo ich szybkość maksymalną, przyspieszenie i trzymanie się drogi. Dzięki temu wybór jest dużo, dużo prostszy, a dodatkowo i szybszy (mimo ponad siedemdziesięciu wozków - trochę więc tego do przejrzania jest), bo dwupoziomowe menu w trakcie zakupów to jednak niezupełnie to, co tygrysy lubią najbardziej - przynajmniej te ceniące swój czas. Zresztą dla takich osobników konieczność wyszukiwania danych o wozach w jednym miejscu i dokonywania ich zakupu w drugim jest i tak wystarczająco uciążliwa, choć oczywiście lepsze to niż rozbicie zakupów w ciemno.

No ale jest to przecież samochodówka, a nie gra ekonomiczna, więc zakupy są tu jedynie prelude, drzwiami prowadzącymi do jądra, przystankiem niezbędnym przed wyruszeniem na zakurzone bezdroża. No, w każdym razie jest to jeden z takich przystanków. Pierwej wypadałoby jeszcze sprawdzić sterowanie, gdyż rzadko się zdarza, by było ono od razu optymalne, zwłaszcza w przypadku kierownicy. Parę chwil wystarczyło jednak w zupełności, by przekonać Evolution do współpracy z Logitechem, ale niestety nie był to sukces całkowity. Nigdzie się bowiem nie udało znaleźć żadnych opcji zawiadujących Force Feedbackem... Cóż, jak się okazało (bo kto czyta wcześniej instrukcję...), gra o takim, w sumie przecież dość starym wynalazku nie



słyszala i z urealnienia wrażeń nici - a dla Terminal Reality duży minus. Tym zresztą większy, że przecież *Monster Truck Madness* tę technologię wspierała, a jak by się tak lepiej przyjrzeć, to ich twórcami był nie kto inny, jak właśnie TR - Microsoft był tylko ich wydawcą!

Zresztą powiązania między 4x4 Evolution a *Monster Truckami* wychodzą bardzo szybko podczas samej gry. Bo z początku o wspólnych rodzicach nie mieliśmy pojęcia - pewnie przez za duże ilości masła w diecie - a szukać zaczęliśmy dopiero po paru jazdach, które za bardzo przypominały siedzenie za kółkiem wielokółowców - podobnie zresztą jak i odgłosy. No i coś w tym faktycznie jest, ale ciężko to niestety uznać za zaletę - już zresztą wyjaśniam, dlaczego. Otóż wyobraźcie sobie, że po najechaniu z dużą prędkością na jakiś pagórek - w ogólności cokolwiek mogącego służyć za skocznię - dowolny z dostępnych tu samochodów przechodzi w niemal klasyczny lot szybocowy! Owszem, spada przy tym dość szybko na ziemię, ale o przechyleniu się na bok, czy do przodu nie ma mowy - jakby miał skrzydła i rozbudowany

system stabilizacji lotu! Wrażenie jest tak sztuczne, że najwzyczajniej w świecie razi. Zastosowane w engine gry, a przez to i w każdym z dostępnych tu wozów, układy stabilizacji względem wszelkich możliwych osi wołają po prostu o pomoc do nieba!!! Zabijają wszelką radość z jeżdżenia po terenie, bo i tak wiadomo, że wywrotka jest w tej grze praktycznie niemożliwa! A żeby było jeszcze śmieszniej, to w jak najbardziej oficjalnym FAQ-u, znajdującym się na płycie z grą, panowie z Terminal Reality na uparte go twierdzą, że tak właśnie ma być... Ech, po prostu szkoda słów... Ciekawe tylko, czy zamiast tak głupio iść w zaparte przyjrzeni się choć przez chwilę swoim wozom w akcji... Choćby w wypuszczonym już demie... Bo przy większych wertepach ich zachowanie wcale na realistyczne nie wygląda...

Co to ma jednak wspólnego z wielkimi kołami? Otóż na dobrą sprawę w *Monster Truckach* wozy zachowywały się praktycznie tak samo, tyle że ze względu na dużo większy skok zawieszenia i mniejsze wertepy na trasach ogólne wrażenie było dużo bardziej pozytywne. Tutaj jednak, przy "nieco" mniejszych kołach i bez porównania bardziej zróżnicowanym terenie, z realizmem ani przyjemnością z jazdy nie ma to już nic wspólnego.

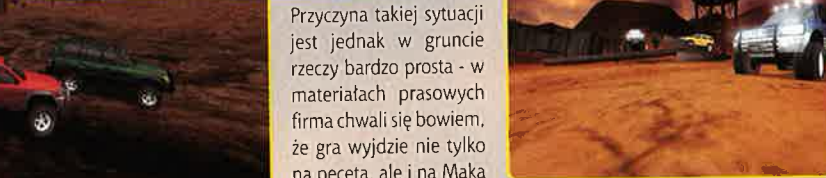
Na szczęście jednak większość tras jest na tyle płaska (ale nie zrozumcie mnie źle - zwykle wozy i tak nie miałyby na nich większych szans na przeżycie), że uczucie szybowania, mimo iż nieumiejętnie nierealne, całej gry jednak nie rujnuje. I pewnie mogłoby zostać nawet zaliczone do nieuniknionych uproszczeń, gdyby nie fakt, że we wspomnianym już Insane (polecam znajdujące się na cedeku demo - po prostu wymiata!) czy 4x4 Trophy umiano sobie z takimi "nierzeczywistościami" poradzić...

Co jednak dla Terminal Reality gorsze, na tym lista powodów do narzekań wcale się nie kończy. Bo coż to za symulator, w którym można bez większych (jeśli nie liczyć straty czasu) konsekwencji zaliczyć czołowe zderzenie z pedącym pociągłem czy wielką osiemnastokółową ciężarówką? Ale to jeszcze i tak pół biedy, bo wspomniana strata czasu jest w większości wypadków wystarczająco odstrasżająca. Co innego w przypadku parometrowych skoków... W tym bowiem wypadku kija nie ma żadnego, a marchewka ogromna i niezwykle smakowita, przez co takie skoki są praktycznie na porządku dziennym. I



gdzie tu jakikolwiek realizm? Owszem, można by się bronić, że w *Monster Truckach* uszkodzeń również nie było, ale że w pozostałych dwóch nadchodzących tytułach coś takiego już wprowadzono, więc obrona to raczej słaba...

Czytając sobie powyższe akapity ciężko nie oprzeć się wrażeniu, że mamy do czynienia nie z symulatorem, a raczej zręcznościówką - takie podejście pozwala przynajmniej przymknąć oczy na podstawowe wady tej gry. Ale jak na zręcznościówkę, za wiele można w swoim wozie zmieniać: bo poza mnożstwem upgrade'ów i gadżetów jest jeszcze choćby regulacja twardości zawieszenia tudzież pod- i nadsterowności. A przynajmniej chyba, że są to opcje utożsamiane raczej z symulatorami, a nie zręcznościówkami, tym bardziej że te dodatkowe części to wcale nie Turbo 1, 2 i 3, a rzeczy brzmiące całkiem fachowo i dla niezorientowanych tajemniczo - na szczęście każda z nich ma krótki opis. Jeśli do tego dodać jeszcze fakt, że wiele z nich trzeba montować w ściśle określonej kolejności, to teza o rozdwojeniu jaźni będzie chyba umotywowana wystarczająco mocno.



Przyczyna takiej sytuacji jest jednak w gruncie rzeczy bardzo prosta - w materiałach prasowych firma chwali się bowiem, że gra wyjdzie nie tylko na peceta, ale i na Maku oraz Dreamcasta (dla ortodoksyjnych pececiarzy - najnowsza konsola Segi). A ta ostatnia z wiernymi symulacjami raczej się, jak na konsolę przystało, nie kojarzy... Dzięki ujednoliceniu wersji udało się jednak uzyskać coś całkiem nowego i całkiem interesującego. Otóż w rozgrywce sieciowej bez najmniejszych problemów uczestniczyć mogą posiadacze dowolnej wersji 4x4 Evo, a więc z zawziętym pececiarzem może się potykać również zawzięty konsolowiec i to na dokładnie takich samych zasadach! Przyszanie chyba, że jest to całkiem miłe, ale niestety w naszych warunkach raczej nieprzydatne.

Stąd też i ostateczna ocena gry. Szóstka to tylko trochę więcej niż średnia, ale też ciężko dać wyższą ocenę grze, która jest tylko trochę od swych starszych braci (nawet jeśli tylko duchowych - choć jedna z tras to bardzo dokładna wersja trasy z pierwszej części *Monster Trucka*!) lepsza. Powtórzę



INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Terminal Reality/Take 2

Dystrybutor:

Play II, tel. (018) 4440560

Internet:

http://www.4x4evo.com

Wymagania:

Pentium 200MMX, 32 MB RAM,

akcelerator z 4 MB pamięci tekstury,

karta dźwiękowa, DirectX 7.0a

Akcelerator:

niezbędny

Plusy:

• ponad siedemdziesiąt samochodów

• dobry tryb kariery

• dość dużo tras

• międzyplatformowy multiplayer

• w sumie wcale nie jest źle!

Minusy:

• średni realizm jazdy

• zerowe uszkodzenia

• jazda po torach

• brak force-feedbacku

• niewrażliwość na wodę

• brak widoku z kabiny

Ocena:

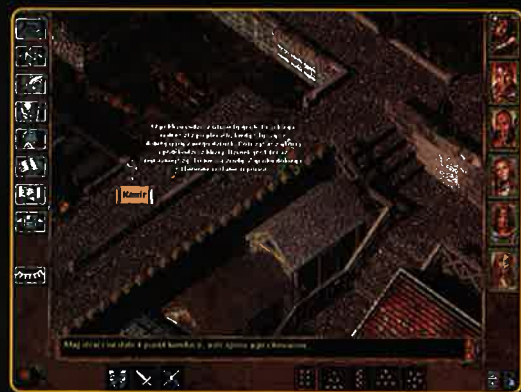
6

PL Baldur's Gate II

Opisywanie polskich wersji jeszcze nie tak dawno było przyjemnością nie tylko rzadką, ale i co najmniej wątpliwą - co zresztą wspaniale się uzupełniało, aczkolwiek pocieszało w stopniu już znacznie mniejszym. Czasy te należą jednak obecnie do przeszłości, bo nie dość, że spolszczenia są już rzeczą normalną, to jeszcze do większości z nich podchodzi się (a później odchodzi, co przecież znacznie ważniejsze!) bez uśmiechów politowania, bez pojawiających się samowolnie odwrotnych ruchów perystaltycznych jelit czy wręcz nagłych chęci do przeprowadzenia ćwiczeń z szeroko rozumianej lacyu kuchennej.

Allor

W przypadku ostatnich produkcji CD Projektu, z RPG-ami Icewind Dale i Planescape: Torment na czele, doszło nawet do sytuacji wręcz odwrotnej. Nasze rodzinne wersje nie bowiem z klimatu swych angielskich odpowiedników nie traciły, odkrywając przed wszystkimi słabiej (lub wcale) "spełniającymi" światy dotychczas broniące ciężką do przeskokowania barierą językową. O dodatkowych, w porównaniu z angielskim oryginałem, gadżetach w pudełku nawet nie będę wspominał, bo przy samym "odgłoszeniu" był to już tylko mały (choć oczywiście miły) gadżet. Przyznacie więc chyba, że przy takich referencjach niecierpliwie oczekiwanie na polską wersję Baldur's Gate II: Cienie Amn jest jak najbardziej na miejscu. Nawet, nieuniknione przecież przy tak wielkim projekcie, opóźnienie w stosunku do wersji angielskiej tylko podgrzewało atmosferę. Aż w końcu nadszedł ten dzień, gdy śliczne pudełko z jeszcze śliczniejszą zawartością dotarło do redakcji i dzięki szybkiej akcji wpadło w ręce wyżej podpisanego.



A było o co walczyć, o! Było! Już nawet wykonanie samego pudełka wskazuje na niecodzienną wartość - bo inaczej, komu by się chciało aż tak je dopieszczać? I mimo że to nie szata zdobi człowieka (hmm, niby fakt, że gra to nie człowiek, ale nie czeplajmy się szczegółów, dobrze?), to jednak odpowiednie pierwsze wrażenie jest również niezwykle istotne, bo odkręcanie złych początków nie należy do czynności ani szybkich, ani prostych. Na pudełku dobre wrażenia się jednak nie kończą, bo i w jego środku wcale gorzej nie jest. Pięć płytek może wprawdzie wprowadzić u co niektórych małe zamieszanie (bo zwykły "anglik" ma tylko cztery, a o wersjach specjal-

wartość - bo inaczej, komu by się chciało aż tak je dopieszczać? I mimo że to nie szata zdobi człowieka (hmm, niby fakt, że gra to nie człowiek, ale nie czeplajmy się szczegółów, dobrze?), to jednak odpowiednie pierwsze wrażenie jest również niezwykle istotne, bo odkręcanie złych początków nie należy do czynności ani szybkich, ani prostych. Na pudełku dobre wrażenia się jednak nie kończą, bo i w jego środku wcale gorzej nie jest. Pięć płytek może wprawdzie wprowadzić u co niektórych małe zamieszanie (bo zwykły "anglik" ma tylko cztery, a o wersjach specjal-

nych nie wszyscy słyszeć musieli), ale że jest ich więcej, a nie mniej, więc zamieszanie to wkrótce pizeradza się w wysokiej próbie ciekawości. Sprawa na szczęście bardzo szybko się wyjaśnia. Na płycie umieszczono bowiem, prócz artworków czy króciutkiej solucji na dobry początek (tylko i wyłącznie początek, ale w razie czego można przecież skorzystać - uwaga, uwaga, bo kryptoreklama - z Action Plusa), także ścieżki audio (w sam raz do umilenia instalacji, choć nie tylko, bo muzyka w Cieniach Amn jest wszak przednia!) oraz małą dodatkową do samej gry. A dodatek to, mimo iż bardzo mały, jest - jak wyżej wspominałem - również bardzo miły.

Po jego zainstalowaniu w stolicy Amn pojawia się bowiem dwóch nowych sprzedawców z całkiem miłymi przedmiotami. Owszem, można by stwierdzić (nie bez racji zresztą...), że na początku ich cena jest zabójczo wysoka (oscyluje w granicach 40 tysięcy złotych monet, a taka fortunka bez zabawy w złodziejstwo bardzo długo pozostaje jedynie w sferze marzeń...), a później można znaleźć przedmioty wcale nie gorsze (ot, choćby taki na przykład oręż dla Paladynów, że o składanym orężu nie wspomnę), ale tych przecież za wiele nie ma. A dodatkowo nie do pogardzenia jest także i możliwość dzierżenia w swych rękach oręża znanego z poprzednich tytułów Black Isle - Icewind Dale i Planescape: Torment. Zresztą, co ja się tu będę produkował! Odszukajcie po prostu ramkę ze spisem zawartości skrzyń tych handlarzy - wzrost adrenaliny mrowy!

Dobra, zostawmy już jednak w spokoju dodatki, a przejdźmy do samej gry, a konkretnie jej spolszczenia. No cóż, przy tej ilości tekstu (porównywalna z Planescape: Torment, czyli jest go że dwa razy więcej, niż w pierwszych Wrotach Baldura) drobne potknięcia są prawdopodobnie nieuniknione, ale tak się dziwnie składa, że nie bardzo miałem się do czego przyczepić... Fakt, że przysiadłem do tej gry jak do każdego normalnego tytułu, czyli bez gorącego postanowienia czeplania się wszystkiego i wszystkich, ale przecież gry są do grania, a nie czeplania, więc podejście to wydaje się w końcu jak najbardziej normalne. A przy tym właśnie normalnym podejściu jedynie, co rzuca się w oczy (i uszy), to bardzo namacalne polepszenie "czytelności" gry. Czego by bowiem nie mówić, angielski jest dla większości mieszkańców naszego pięknego kraju językiem co najwyżej drugim, a potrzeba całkiem niekrotkiego stażu za wodą (wielką lub małą, zależnie od osobistych preferencji i globalnego rozłożenia wujków/cioć), by posługiwać się nim równie naturalnie, co naszym ojczystym. I wiem, co piszę, bo sam parę razy przyłapałem się na tym, że mimo generalnego "wolenia" wersji angielskich i długiego stażu w oryginalnym Shadows of Amn dowiaduję się rzeczy nowych! Nie dlatego, że ich w oryginale nie było! Były, tyle że przy tej ilości tekstu (co uważam zresztą za wielką zaletę gry, ale część szarych komórek odpowiedzialnych u mnie za świadome rozumienie już, jak widać, niespecjalnie...) szczegóły te gdzieś się przeszły. Zaś przy braku bariery językowej problemy ze rozumieniem tekstów (bo to jednak niezupełnie to samo, co jeno ich przeczytanie) pojawiają się dużo, dużo rzadziej, a tego przy długim graniu trudno nie docenić.

Także i część mówiona gry, mimo iż znacznie mniejsza od pisanej, zrealizowana została co najmniej poprawnie. Zresztą wystarczy zerknąć do ramki z zaangażowanymi w to aktorami - przyznacie chyba, że taka "lista płac" zrobiłaby wrażenie chyba nie tylko na graczach - a może nawet przede wszystkim nie na graczach! Fakt, że aktorzy w Baldur's Gate II zbyt wielu kwestii nie mają, przynajmniej w porównaniu z The Longest Journey, ale że z tą grą nic się przecież równać nie może, więc nie bierzcie sobie tego gderania do serca. Ot, po prostu do czegoś przyczepić się w końcu trzeba, a że trafiło na kwestie mówione - heh, winę zwałcie na Longest Journey, bo pod względem dialogów gra ta jest po prostu arcydziełem, przy którym wysiadają nie tylko gry, ale i większość dubbingów z dużego (o małym nawet nie wspominając!) ekranu. A przy czym takim bazują-

Sprzedawcy:

Deidre

Rezyduje na Promenadzie Waukeen, w Targu Przygód, i oferuje oręż z Planescape: Torment.

1. Zerthowe Ostrze Dakkona (Katana)

Broń +2, dająca dodatkowo +1 do KP i pozwalająca zapamiętać po jednym dodatkowym czarze maga z poziomów 1-4.

2. Amulet Czuciowców

Daje +5 punktów do PZ, +2 do Charyzmy oraz stałe zaklęcie Ochrony przed złem.

3. Harfa Pandemonium

Trzy razy dziennie może powodować Pandemonium: wszyscy przeciwnicy muszą wykonać udany rzut obronny albo zostaną odrzuci od Barda, zaś ich umysły przez 3 rundy pogrążą się w Zamęcie.

4. Halabarda Harmonium

Broń +3, dająca +1 do Siły, ale -1 do Inteligencji i Mądrości.

5. Helm Vhailora

Zwiększa obronę o +1 i pozwala raz dziennie rzucić czar Mamidło.

6. Zbroja płytowa Balduriana

Daje KP -1 oraz dodaje +4 PZ i +1 do Charyzmy.

7. Pierścień Łaskobójcy

Daje +20 do Zastawiania pułapek, +20 do Krycia się w cieniu oraz +20 do Cichego chodzenia.

8. Szata Vecny

Szata ma KP 5, poprawia prędkość rzucania czarów o 4 oraz daje 10% Odporności na magię.

9. Miecz Baldurana

Broń +2, daje dodatkowo +10% do Wiedzy i +10% Odporności na magię.

10. Tarcza Baldurana

Tarcza +3, odbijająca dodatkowo promienie Obserwatorów, ale za cenę -1 do Siły.

Joluv

Rezyduje w Slumsach, w Miedzianym Diademie, i oferuje oręż z Icewind Dale.

1. Kostur Arundela

Kij +3, pozwala zapamiętać po jednym dodatkowym zaklęciu z poziomów 5 i 6 oraz daje +10 do odporności na Ogień i Chłód.

2. Wakizashi Kachiko

Broń +3, po każdym trafieniu wysysa trafionemu 2 punkty Mądrości (na 2 rundy).

3. Szkarłatne Ninja-to

Broń +3, daje mnichowi 1 dodatkowy atak na rundę, a ponadto zadaje trafionemu +6 obrażeń w ciągu 2 rund (od trucizny).

4. Proca Everarda

Broń +5, daje jednak tylko +2 do trafień, ale nie potrzebuje za to pocisków.

5. Wiekiera Jerroda

Broń +2, +5 przeciwko demonom.

6. Morgensztern Everarda

Broń +2, mająca przy trafieniu 50% szans na wymazanie jednego zaklęcia z pamięci ofiary.

7. Włócznia z Kuldahar

Broń +3, dająca dodatkowo +8 do PZ.

8. Obrońca Easthaven

Cep +2, dający dodatkowo +1 do KP oraz +20% odporności na obrażenia sieczne, klute i obuchowe.

9. Sztylet Jorila

Miecz dwuręczny +3, zadający dodatkowo +1 punkt obrażeń od Zimna i mający przy każdym trafieniu 25% szans na rzucenie czaru Zamętu na przeciwnika (trwa 3 rundy).

10. Topór Hrothgar

Broń +3, dająca dodatkowo +1 do Charyzmy i Mądrości.

cy głównie na tekście Baldur's Gate II nie ma, niestety, na równy pojedynek najmniejszych nawet szans, co jednak wcale jego wielkości w moich oczach nie umniejsza. Bo przecież przy tej ilości tekstu i 4 DVD byłoby pewnie za mało (dobrze, wiem, że nieco przesadzam, ale to przecież wygląda lepiej niż 1 DVD, nieprawdaż?), nie mówiąc już o tym, że nagranie tego wszystkiego trwałoby pewnie i z pół roku - o ile nie dłużej! Zresztą duże ilości tekstu znacznie szybciej się czyta niż słucha, nieprawdaż? A że dzięki strategicznemu rozmieszczeniu kwestii mówionych nie ma problemu z prawidłowym odbiorem intencji naszych rozmówców (co dźwięk, to dźwięk - na papierze wszystkiego przełać się wszak nie da...), w sumie otrzymujemy mieszankę niemal idealną. Nie ma bowiem problemu z szybkim przyswajaniem informacji, a postacie to nie tylko rzędy literek - jak dla mnie: rozwiązanie całkowicie zadowalające.

Po złożeniu wszystkich składników polskiego wydania do kupy dostajemy, jak łatwo zauważyć, kąsek niezwykle smakowity. Świetna gra, świetne spolszczenie, świetni aktorzy i świetne dodatki - heh, obrazek to niemal zbyt piękny, by był prawdziwy, ale z faktami ciężko dyskutować, bo... no, bo są w końcu faktami. A w chwili obecnej Baldur's Gate II jest najlepszym RPG-iem, jaki został kiedykolwiek na PC-ty wydany. Można by wprawdzie polemizować (jeśli ktoś woli sćien-

ce-fiction orł fantasy) czy przypadkiem Fallouty nie były równie dobre, ale że nigdy nie zostały spolszczone, więc dyskusja to raczej jałowa... Zresztą nawet gdyby, to i tak pod względem liczby questów Cienie Amn są nie do pobicia, a że w dodatku nie są proste - "zabij pajaki w moim domu" znane z pierwszej części i bliżej im do Tormenta - więc i tak ostatecznie stawiam na Baldur's Gate II. Co zresztą widać w ramce, bo 10/10 do czegoś w końcu zobowiązuje...



PS Jako ciekawostkę podam jeszcze jeden argument przemawiający za tak wysoką oceną. Baldur's Gate II to praktycznie jedyny PC-towy RPG, który może śmiało konkurować z japońskimi megaprodukcjami, jeśli chodzi o rozwój postaci i liczbę faktów z ich życia zasypujących gracza. Tu wysiada nawet Torment, a nasza drużyna po prostu żyje! Do tego stopnia, że i czekający w kolejce Final Fantasy IX jakoś się swojej kolejki doczekać nie może, a przecież referencje ma wcale nie gorsze! Tyle tylko, że był później, a w chwili obecnej polski Baldur's Gate II pochłonął mnie - pomimo wcześniejszego ukończenia wersji angielskiej - w 120 procentach! Ech, jest najlepszy i tyle! □



Ocena:

10

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:

Black Isle

Dystrybutor:

CD Projekt Tel. (022) 519 69 00

Internet:

http://www.bgi2.cdprojekt.com

Wymagania:

P232 32 MB RAM

Akcelerator:

może być

Plusy:

- bardzo dobra jakość spolszczenia
- niezgori (patrz ramka)
- "podkładacz" głosu
- dodatkowy dysk z wersją kolekcjonerską
- fajna podkładka pod mysz
- niegorsza mapa
- nieźle prezentujące się pudełko
- no i oczywiście to wcale jest BGI!

Minusy:

- na upartego parę drobnych problemów się znajdzie, ale przy reszcie po prostu odchodzą w niebyty...
- no, może poza brakiem koszulki a la Torment :)

Zawartość pudełka i głosy

- 4 płyty CD z grą
- dodatkowa płyta z muzyką audio CD (ponad 70 minut) oraz dwoma nowymi postaciami handlującymi potężnymi magicznymi bronią. Uwaga! W wersjach zachodnich Baldur's Gate 2 krążek ten dostępny jest jedynie w Edycji Kolekcjonerskiej!
- mapa
- podkładka pod mysz
- karta pomocy podręcznej
- obszerna instrukcja
- ekskluzywnie wydane pudełko (przednia część pokryta metaliczną folią o fakturze skóry)
- no i te głosy, m.in. Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Krzysztof Kolberger, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Jan Piechockiński, Henryk Talar oraz Wiktor Zborowski.

DEMA 2000

Indeks dem zamieszczonych w CDA 01-12/2000

W sumie: 253 dema!

NAZWA DEMA	COVER CD W CDA NR	Deus Ex	-08	Kingdom Academy	-06	SlamTilt Pirate	-04
21st Century Sailing Simulator	-09	Devil Inside	-06	KISS Psycho Circus - The...	-10	SlamTilt Resurrection	-04
3D Frog Man	-01	Diabolika	-08	Labyrinth	-07	Sleepwalker	-03
3D Mars Mission	-11	Die Hard Trilogy 2	-07	Last Call	-06	Slow Ball	-03
3D Maze Man	-02	Dino Crisis	-09	Lemmings Revolution	-07	Sokoban	-10
3D Ultra Cool Pool	-02	Dirty Track Racing	-01	Liga Polska Manager 2000	-07	Soldier of Fortune + patch	-04
3D Ultra Pinball Thrillride	-09	Disasteroids 3D	-07	London Racer	-10	Spirit of Speed 1937	-01
4 Flushs	-09	Dogs of War	-07	Ludgers Bad Trip in Lavacandyland	-09	Star Knights	-09
5 Star Mahjongg	-08	Doulber	-07	Mafis Chess 2000	-07	Star Trek Armada	-07
AD Sames	-09	Dr Lunatic	-07	Magic Games Collection	-11	Star Trek: Hidden Evil	-02
Adeptus	-11	Dweebz	-08	Mah Jongg	-10	Star Trek: Voyager Elite Force	-09
Age of Empires II The Conquerors	-10	Dweep Gold	-09	Majesty	-03	Star Wars: Pit Droids	-01
Agharta	-07	Easy Bridge	-01	MBall	-06	StarLancer	-08
Airfix Dogfighter	-10	Echelon	-11	MDK 2	-08	Steel Beasts	-07
AirXoniX	-10	ElectroBolz	-06	Messiah	-03	Stupid Invaders	-10
AIWars	-02	ElektroPuzzle	-04	Metal Fatigue	-05	Submarine Titans	-07
Animaniacs: A Gigantic...	-03	Escape from Monkey Island	-12	Metal Gear Solid	-12	Submarines	-09
Arabian Nights Episode 1	-10	European Wars: Cossacks	-10	Michelle Kwan Figure Skating	-06	Sudden Strike	-05
Arkanoid 2000	-03	Evolva	-05	Missile Command	-04	Super 1 Karting	-06
Army Men Air Tactics	-04	F1 World Grand Prix	-09	Moon Project PL	-11	Superbike 2000	-05
Astro Assembler	-10	Fading Suns Noble Armad	-06	Motocross Madness 2	-08	SuperChix 76	-10
Atomix 95	-10	Final Fantasy VIII	-02	Nascar Heat	-11	SWAT 3: Close Quarters Battle	-02
Bang! Gunship Elite	-09	Fish's Revenge	-03	Nascar Legends	-07	Sydney 2000	-11
Baroque Shooting Time Attack	-12	FlipLoops	-06	NASCAR Racing 3	-03	Tachyon: The Fringe	-03
Beetle Crazy Cup	-04	Flux	-06	Need For Speed: Porsche Unleashed	-09	Taxi 2	-11
Big Bang	-01	Force Commander	-06	Nethergate	-05	Terminus	-08
Black Bass with Hank Parker	-04	Ford Racing	-03	NFK Santos Gone Postal	-03	Tesselation	-05
Blocks X-Termination	-09	Freeride Earth	-09	NHL 2001	-12	Test Drive Le Mans	-05
BoaBite 3D	-06	Frogger 2: Swampy's Revenge	-12	No One Lives Forever	-12	Tetrix	-07
Boarder Zone	-02	Fun Run	-11	On Land and Sea	-05	The Rage	-08
Breakout	-12	Funny Ball 2000	-09	Open Tennis 2000	-11	Theocracy	-05
Brick Break	-03	Gearhead Garage	-04	PacMania 2D+	-11	Time Machine	-06
Brick Shooter	-06	Gem Master	-03	Panic! Volcano	-11	Tomb Raider: The Lost Artifact	-04
Bridge Master 2000	-04	General PL	-04	Penquins 2000	-12	Tony Hawk's Pro Skater 2	-10
Bubble Bobble Nostalgie	-06	Genocide (Remixed Version)	-02	Phoenix	-01	Total Annihilation: Kingdoms	-01
Bugs Bunny: Lost in Time	-03	Gift	-12	Pinky and The Brain World...	-07	Total Soccer 2000	-04
Bust A Move 4	-04	Goofy Gold DeLuxe	-03	Player Manager 2000	-09	Traffic Giant	-09
Castles	-09	Gromada PL	-03	Pro-Pinball: Fantastic Journey	-05	Tread Marks	-03
Championship Manager 00/01	-12	Ground Control	-07	Puzzle Rally	-04	Troy 2000	-08
Championship Manager 1999-2000	-02	Gubble Buggy Racer	-08	Quake III Arena	-02	Tsarevna	-11
Chase Ace 2	-02	GunShip	-07	RahJongg	-03	Tyrian 2000	-01
Clans	-03	Half-Life: Opposing Force	-05	Rally Masters	-06	Untouchables	-12
Close Combat IV: Battle...	-01	Handkerchief	-04	Red Thunder	-04	Urban Chaos	-02
Color Magic	-04	Hardwood Solitaire 2	-09	Remik	-10	Vampire: The Masquerade	-09
Columns Millennium	-01	Heavy Metal F.A.K.K.2	-10	Resident Evil 3: Nemesis	-12	Vampirdjagd	-10
Combat Mission	-01	Hitman: Codename 47	-12	Return of the Incredible...	-10	Virtual Fruit Machine	-06
Comic Kicker Euro2000	-08	Homeworld: Cataclysm	-11	Rising Sun	-03	Virtual Skipper	-07
Command & Conquer: Tiberian Sun	-05	Horde: Northern Wind	-11	Road Wage	-10	V-Rally 2 Expert Edition	-11
Concrete Puzzle PL	-07	Horse & Musket	-01	RockyRacers	-11	Vyrus	-07
Crazy Drake	-08	HotSpeed Remake	-11	Rollage Stage 2	-06	War in Heaven	-02
Crime Cities	-08	Hunt for the Red Baron	-08	RollerBot	-11	Warcaby 3D	-02
Crimson Skies	-12	i.b.Spider	-08	Rolling Marbles	-01	Warkanoid	-09
Croc 2	-05	Idinaloq	-11	Sapper 2000	-09	Warlords Battlecry	-07
Crusaders of Might and Magic	-02	Indiana Jones and the...	-01	SE Landscape Puzzle	-05	Waterslide Island	-11
Cubemaster 2K	-08	Infestation	-09	Search and Rescue 2	-11	West Bang	-06
Cue Club	-07	Insane	-12	Sega Rally 2	-01	Wheel of Time	-01
Culture: The Beginning	-11	Interstate '82	-02	Sega Swirl	-04	WinBlock 2.2	-01
Cultures - The Discovery...	-12	Invictus In The Shadow of Olymp	-07	Serious Backgammon v. 1.01	-05	WinMind	-10
CyberMind	-01	Jeden Z X-a Pro	-02	Shadow Watch	-07	Xarlor: Infinite Expanse	-04
Daikatana	-07	Jetboat Superchamps	-07	Shanghai: Second Dynasty	-02	X-Beyond the Frontier	-04
Dark Reign 2	-11	K.O.	-09	Shogun: Total War	-05	Zeek The Geek	-06
Delta Force: Land Warrior	-11	KA-52 Team Alligator	-04	Sid Meier's Anietam!	-02	Zetrix v1.0	-03
Demolition Racer	-03	Kawasaki ATV PowerSport	-06	Sim Tower	-09	Zillion of Games	-03
		Killer Loop	-02	Skout	-08		

THRUSTMASTER®

Guillemot
CORPORATION



REPLIKA KIEROWNICY FERRARI 360 MODENA



KIEROWNICA FERRARI FORCE FEEDBACK

GRANDPRIX 3
GEOFFA CRAMMONDA



NAJLEPSZY SYMULATOR FORMUŁY 1

Szukaj w najlepszych sklepach komputerowych

Indeks gier 2000

Oto podsumowanie naszego rocznego wysiłku: jakieś 440 recenzji, zapowiedzi i beta-testów, zamieszczonych w ciągu poprzedniego roku na łamach CD-Action. Tu macie je wszystkie, w kolejności alfabetycznej. Sami przyznacie - odwaliliśmy kawał roboty. A ile butelek coli przy tym opróżniliśmy, to już inna sprawa...

Legenda:

[z] - zapowiedź
[r] - recenzja
[b] - beta (Za 5 dwunasta)
[sw] - świnka (stare gry)
[s] - sufler (poradniki/solucje)

12'o clock	[r] - 05	Business Tycoon	[r] - 08	Descent 3 PL	[r] - 01	Faust PL	[r] - 05
3D Bowling USA	[r] - 10	Bust-A-Move 4	[r] - 05	Desperados	[r] - 05	Faust PL	[b] - 03
3-D Mini Golf Deluxe	[r] - 04	C&C TS: Firestorm	[r] - 05	Deus Ex	[r] - 09	Fighting Force 2	[z] - 03
3D Ultra Pinball: Thrill Ride	[r] - 10	C&C: Red Alert 2	[r] - 11	Devil Inside	[r] - 06	Final Fantasy VIII	[r] - 03
4x4 Evolution	[z] - 10	C&C: Red Alert 2	[z] - 09	Devil Inside	[z] - 03	Flanker 2.0	[r] - 03
4x4 World Trophy	[z] - 05	C&C: Renegade	[z] - 10	Diablo 2	[b] - 06	Flight Simulator 2000	[r] - 03
Age of Wonders	[r] - 02	Caeron 3000	[z] - 10	Diablo 2	[r] - 08	Flight Simulator 2000 Pro...	[r] - 06
Agharta: The Holy Land	[r] - 06	Call of Cthulhu - Dark Corners...	[z] - 04	Die Hard Trilogy 2	[r] - 05	Flojd	[r] - 02
AI Wars	[r] - 09	Call To Power 2	[z] - 07	Dink Smallwood	[s] - 02	Flying Heroes	[r] - 07
Airfix Dogfighter	[z] - 10	Campaign: 1776	[r] - 04	Dino Crisis	[r] - 08	Football World Manager 2000	[r] - 04
Airfix Dogfighter	[b] - 11	Carmageddon TDR 2000	[r] - 11	Diplomacy	[r] - 02	Force Commander	[r] - 05
Airport	[r] - 04	Carmageddon TDR 2000	[z] - 07	Dirt Track Racing: Sprint Cars	[z] - 07	Force Commander	[z] - 04
Alien Nations	[r] - 10	Case Closed	[r] - 05	Dogs of War	[r] - 07	Ford Racing	[r] - 03
Aliens vs. Predator Gold	[r] - 08	Champion Surfer	[z] - 12	Dragon Fire	[r] - 03	Formula One 99	[r] - 04
All in One	[sw] - 05	Championship Manager 00/01	[z] - 09	Dragons Lair 3D	[z] - 07	Freespace 2 PL	[r] - 07
Allegiance	[r] - 11	Championship Manager 99/2000	[r] - 03	Duke Nuke'm 3D	[sw] - 08	Freespace 2	[r] - 01
Alone in the Dark IV	[z] - 07	Chessmaster 7000	[r] - 01	Duke Nuke'm Forever	[z] - 06	Gabriel Knight 3	[r] - 02
AMA Superbike	[r] - 02	Civilization: Call to power	[s] - 01	Duke Nukem: Planet of the Babes	[z] - 07	Galaga: Destination Earth	[r] - 12
America	[z] - 12	Clive Barker's Undying	[z] - 07			Giant Killer	[r] - 04
American McGee's Alice	[z] - 07	Close Combat IV	[r] - 02	Dukes of Hazzard	[r] - 09	Gold and Glory: The Road to El Dorado	[z] - 07
Anachronox	[z] - 03	Close Combat V	[z] - 10	Dungeon Siege	[z] - 05	Good & Evil	[z] - 01
Ancient Evil	[r] - 04	Close Combat V: Invasion Normandy	[r] - 12	EA Pack	[sw] - 05	Gore	[z] - 05
Animorphs: Know the Secret	[z] - 07			Earth 2150	[s] - 06	G-Police	[s] - 07
AoE2: Conquerors Expansion	[r] - 10	Codename Eagle	[r] - 01	EarthWorm Jim 3D	[r] - 03	Grand Prix 3	[r] - 10
Army Men: World War	[r] - 07	Colin Mc Rae	[z] - 05	Edgar Torronteras Extreme Biker	[r] - 01	Grand Prix Manager 2	[sw] - 02
Asterix & Obelix: Take On Caesar	[r] - 08	Combat Mission	[r] - 09	Emergency Room...	[r] - 10	Grand Prix World	[r] - 06
Atlantis	[s] - 04	Commandos	[z] - 08	Emperor: Battle for Dune	[z] - 12	Grom	[z] - 08
Atlantis 2	[r] - 01	Commandos 2	[z] - 07	Empire of the Ants	[r] - 10	Ground Control	[b] - 06
Aztec	[r] - 06	Conquest Frontier	[z] - 02	Enemy Engaged...	[b] - 04	Ground Control	[r] - 08
Aztec PL	[r] - 07	Cool Pool	[r] - 05	Enemy Engaged: Commanche vs. Hukum	[r] - 05	Guess Who?	[r] - 02
Babyz	[z] - 03	Course of the Monkey Island	[sw] - 10			Gunman	[z] - 12
Baldur's Gate 2	[r] - 11	Creatures 3	[r] - 01	Escape from Monkey Island	[z] - 08	Gunship!	[r] - 07
Baldur's Gate 2	[z] - 01	Crime Cities	[b] - 02	Euro 2000	[r] - 07	Half-Life: Opposing Force	[r] - 02
Bang! Gunship Elite	[r] - 10	Crime Cities	[r] - 09	Evil Dead: Hail to the King	[z] - 07	Halo	[z] - 01
Battle Isle: The Andosia War	[z] - 07	Crimson Skies	[b] - 08	Evolva	[b] - 02	Harbringer	[z] - 10
Battleship Surface Thunder	[r] - 12	Crimson Skies	[r] - 10	Evolva	[r] - 04	Hard Truck 2	[r] - 10
BattleTanx 2	[z] - 02	Croc 2	[r] - 05	F.A. Premier League Football Manager	[r] - 12	Hard Truck 2	[z] - 05
Beach Head 2000	[r] - 08	Crusaders of Might & Magic	[r] - 03	2001	[r] - 12	Harley Davidson: Wheels of Freedom	[z] - 07
Beetle Crazy Cup	[r] - 05	Crusaders of Might & Magic	[z] - 01	F.A. Premier League Stars 2001	[r] - 12	Harpoon 4	[z] - 03
BH Hunter	[r] - 04	Crystal Key	[r] - 08			Hatfields & McCoy's	[r] - 03
Black & White	[z] - 02	Cue Club	[r] - 10	F1 2000	[r] - 02	Hazard	[r] - 08
Blade	[z] - 05	CyberChess	[r] - 05	F1 2001	[r] - 11	Heart Breakers	[r] - 05
Blair Witch Trilogy	[z] - 09	Daiikatana	[r] - 07	F1 World Grand Prix	[r] - 09	Heavy Metal F.A.K.K. 2	[b] - 10
Blair Witch: Rustin Parr	[r] - 11	Dark Reign 2	[r] - 09	FA-18E Superhornet	[r] - 03	Heavy Metal F.A.K.K. 2	[r] - 11
Blair Witch: Rustin Parr	[b] - 10	Dark Reign 2	[z] - 07	Fallout 2	[s] - 09	Hellboy	[z] - 08
BMX Freestyle	[r] - 11	Deep Fighter	[b] - 05	Fallout 2 cz. 2	[s] - 08	Heroes Chronicles	[z] - 07
Board Zone	[z] - 02	Deer Hunter 3 Gold	[z] - 07	Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	[z] - 09	Heroes Chronicles: Warlords Of The Westland	[r] - 12
Broken Sword 2	[s] - 03	Delta Force 2	[r] - 02				
Buckmasters Deer Hunting	[z] - 07	Demise	[r] - 04				
Bugs Bunny: Lost in Time	[r] - 03	Demolition Racer	[r] - 01				

Hidden & Dangerous: Fight For Freedom	[r] - 02	Metal Fatigue	[r] - 07	Return of the Incredible Machine	[r] - 10	Swedish Touring Car Championship	[r] - 04
High Impact Baseball	[r] - 11	Metal Gear Solid	[r] - 12	Return To Castle Wolfstein	[z] - 07	Sydney 2000	[r] - 11
Hitman: Codename 47	[z] - 04	Michelle Kwan Figure Skating	[r] - 06	Rezerwowe Psy	[r] - 01	Sydney 2000	[z] - 07
Hokus Pokus: Różowa Pantera	[r] - 04	Microsoft Golf 2001 Edition	[r] - 09	Rising Sun	[r] - 05	Tachyon: The Fringe	[r] - 06
Homeworld: Cataclysm	[r] - 11	Midtown Madness 2	[z] - 10	Risk 2	[r] - 06	Technomage	[z] - 04
Homeworld: Cataclysm	[z] - 06	Midtown Madness 2	[r] - 12	Road Wars	[r] - 11	Test Drive Offroad 3	[r] - 01
HoMM3: Shadow of Death	[r] - 07	Might & Magic 8	[z] - 04	Rocky Mountain Trophy Hunter III	[z] - 07	The Longest Journey	[r] - 07
Hostile Waters	[z] - 12	Might & Magic VIII	[r] - 08	Rogue Spear: Urban Operations	[r] - 07	The Republic	[z] - 06
Hot Chix 'n' Gear Stix	[r] - 10	Millenium Racer	[r] - 05	Roland Garros	[r] - 09	The Sims	[r] - 05
Hype: Time Quest PL	[r] - 08	Moon Project	[b] - 11	Rollage 2	[r] - 06	The Ward	[z] - 10
Icewind Dale	[r] - 09	Mortal Kombat - Story	[sw] - 01	RollerCoaster Tycoon - Dodatkowe atrakcje	[r] - 09	Theme Park World	[r] - 03
Icewind Dale PL	[r] - 11	Motocross Madness 2	[r] - 08	Rune	[b] - 11	Theocracy	[r] - 04
Il-2 Sturmovik	[z] - 10	NASCAR 2000	[r] - 07	Rune	[r] - 12	Thief 2: The Metal Age	[r] - 06
Imperium Galactica 2	[r] - 02	NBA 99	[s] - 06	Saboteur	[z] - 05	Three Kingdoms: Fate of the Dragon	[z] - 07
In Cold Blood	[z] - 07	NBA Basketball 2000	[r] - 01	Sacrifice	[r] - 11	Thunerbirds	[z] - 07
In Cold Blood	[b] - 10	NBA Live 2000	[r] - 02	Sacrifice	[z] - 09	Tiger Woods PGA Tour 2001	[z] - 07
Independence War II: the Edge of Chaos	[z] - 07	NBA Live 2001	[z] - 07	Sammy Sosa High Heat Baseball 2001	[z] - 07	Time Machine	[z] - 01
Indiana Jones & Infernal Machine	[r] - 01	Need for Speed - Porsche 2000	[r] - 06	Sanity: Aiken's Artifact	[r] - 12	Time Machine	[b] - 03
		Nerf: Arena Blast	[z] - 03	Schizm	[z] - 08	Tomb Raider IV: The Last Revelation	[r] - 01
		Nerf: Arenablast	[r] - 06	Scooby Doo: Mystery of the Fun...	[r] - 01	Tonic Trouble	[r] - 01
		Neverwinter	[z] - 01	Seadogs	[z] - 08	Total Soccer 2000	[r] - 04
Infestation	[z] - 07	Next Tetris	[r] - 03	Search & Rescue 2	[r] - 12	Toy Story 2	[r] - 03
Insane	[z] - 05	NHL 2001	[r] - 12	Septerra Core	[r] - 02	Traffic Giant	[r] - 09
Interstate '82	[r] - 02	NHL 2001	[z] - 07	Sergei Bubka's Millenium Games	[r] - 12	Traitors Gate	[r] - 06
Invictus	[z] - 03	Nocturne	[r] - 01	Settlers 3: Misja Amazonek	[r] - 08	Traitor's Gate PL	[r] - 08
Invictus... PL	[r] - 10	Nox	[r] - 04	Settlers IV	[z] - 07	Transport Tycoon Deluxe	[sw] - 03
Italian Job	[z] - 07	Nox, cz. 1	[s] - 10	Serious Sam	[z] - 08	Tread Marks	[r] - 05
Jane's F/A	[r] - 08	Nox, cz. 2	[s] - 11	Settlers 3: Misja Amazonek	[r] - 08	Tricky Style	[r] - 03
Jeboast Superchamps	[r] - 10	Nox, cz. 3	[s] - 12	Settlers IV	[z] - 07	Tridonis	[r] - 06
Kangurek Kao	[r] - 11	Obi-Wan	[z] - 08	Shadow Company	[s] - 10	Tridonis	[z] - 03
Kapitan Pazur	[r] - 11	Odyssey	[z] - 08	Shadow Watch	[r] - 07	Tropico	[z] - 09
Killer Loop	[r] - 03	Odyssey... the search for Ulysses	[r] - 12	Shogun: Total War	[r] - 08	Tzar: The Burden of Crown	[r] - 03
King Of Dragon Pass	[r] - 04	ORB	[z] - 12	Silkolene Honda Motocross GP	[r] - 05	UEFA Ch.L: Season 1999	[r] - 06
Kingdom Under Fire	[z] - 06	Original War	[z] - 08	Sim: Farmland	[r] - 06	UEFA Champions League Season 1999	[z] - 05
Kingdoms Under Fire	[b] - 11	Outforce PL	[r] - 12	SimCity3000 Unlimited	[r] - 09	UEFA Manager 2000	[z] - 05
KISS: Psycho Circus	[b] - 08	Panzer Campaigns: Smoleńsk '41	[r] - 04	Simon 3D	[z] - 03	Ultima IX: Ascension	[r] - 06
Kiss: The Psycho Circus...	[r] - 10	Panzer Elite	[r] - 02	Skout PL	[r] - 09	Unreal Tournament	[s] - 03
Kleopatra: Królowa Nilu	[r] - 09	Peacemakers	[z] - 07	SiamTilt: Resurrection	[r] - 04	Urban Chaos	[r] - 02
Kohan	[z] - 08	Pharaoh	[r] - 01	Soldier of Fortune	[r] - 01	USAF	[r] - 04
Konung	[b] - 07	Phoenix	[r] - 02	Soulbringer	[r] - 08	Valhalla Chronicles	[z] - 10
Konung	[r] - 11	Pink Panther PL	[b] - 03	Soulbringer	[z] - 02	Vampire the Masquerade: Redemption	[r] - 08
Kroniki Czarnego Księżyca	[r] - 02	Planescape Torment	[r] - 03	South Park Rally	[r] - 04	Vietnam: Black Ops	[r] - 09
Kryształowy klucz	[r] - 10	Planescape: Torment PL	[r] - 05	South Park: Chef's Luv Shack	[r] - 04	Virtua Fighter 2	[sw] - 05
Larry 7PL	[r] - 11	Pompeii	[r] - 09	Spec Ops 2	[r] - 02	Virtual U	[r] - 10
Laser Arena	[r] - 10	Pool of Radiance 2	[z] - 12	Spirit of Speed 1937	[r] - 01	V-Rally 2	[z] - 05
Le Mans 24 H	[r] - 07	Praetorians	[z] - 06	Sprint Car Racing	[r] - 09	Wall Street Trader 2000	[r] - 07
Legacy of Kain: Soul Reaver II	[z] - 07	Prince Nassem Boxing	[z] - 02	Star Trek Bridge Commander	[z] - 07	Warcraft 3	[z] - 01
Legends of Might & Magic	[z] - 06	Project Eden	[z] - 07	Star Trek: Armada	[r] - 07	Warcraft 3	[z] - 09
Legoland	[r] - 09	Project IGI	[z] - 04	Star Trek: Hidden Evil	[r] - 02	Warhammer: Napoleon 1813	[r] - 01
Lemmings Revolution 3D PL	[r] - 07	Pro-Pinball: Fantastic Journey	[r] - 05	Star Trek: New Worlds	[r] - 11	Warlords: Battlecry	[r] - 10
Life or death	[r] - 07	Puzzle Station	[r] - 12	Star Trek: Voyager: Elite Force	[r] - 12	Warlords: BattleCry	[z] - 06
Liga Polska Manager 2000	[r] - 02	Q3 Arena Pack	[z] - 06	Starcraft	[sw] - 09	Webkul Czasu	[r] - 07
Links LS 2000 Golf -	[r] - 01	Quake 3 Arena	[r] - 02	Starlancer	[r] - 06	Wheel of Time	[r] - 01
Lucky Luke on Dalton's Trail	[r] - 05	Radikal Bikers	[z] - 05	Starship Troopers	[b] - 12	Wild Wild West	[r] - 04
Mafia	[z] - 09	Railroad Tycoon II PL	[r] - 09	Startopia	[z] - 07	Wizards & Warriors	[z] - 07
Majesty	[r] - 07	Rally Master	[r] - 09	Stunt GP	[z] - 01	Wizards & Warriors	[r] - 12
Majesty	[z] - 03	Rally Masters	[z] - 05	Stupid Invaders	[z] - 02	World is not enough	[z] - 05
Majesty PL	[r] - 08	Rayman 2	[r] - 01	Submarine Titans	[b] - 07	Worms Armageddon	[sw] - 03
Martian Gothic	[r] - 07	RCT Added Attractions Pack	[r] - 03	Submarine Titans	[r] - 10	X-Com Alliance	[z] - 01
Max Payne	[z] - 09	Reach for the Stars	[r] - 12	Summoner	[z] - 07	Zeus	[b] - 12
MDK 2	[r] - 08	Renegade Racers	[r] - 03	Superbike 2000	[r] - 05		
MDK 2 PL	[r] - 12	Reno Air Racer	[z] - 12	Superbike 2001	[r] - 11		
Mechosma	[z] - 04	Resident Evil 3: Nemesis	[r] - 10	Suzuki Alstare Extreme Racing	[r] - 09		
Messiah	[r] - 04			SWAT 3	[r] - 02		
Messiah	[b] - 03						

Odkrywamy nagą prawdę!!!

W styczniowym wydaniu magazynu

.net



**RZECZYWISTOŚĆ
CZY UŁUDA**

**STOLICE
KARNAWAŁU**

Miasta, w których warto spędzić karnawał - w dieł

**PRZEGLĄDANIE
Z FASONEM**

Po internecie surfuj z szykiem

PONADTO:

- IRC - RAJ DLA GADUŁ
- ZAŁÓŻ STRONĘ WWW
- PORADNIKI I KURSY
- MACINTOSH
- HUMOR
- SPORT
- WAP



■ SEKS w Internecie

Docieramy do miejsc, ludzi i stron związanych z seksem w sieci

■ Nokia Game

Odkrywamy kulisy największej multimedialnej gry tysiąclecia

■ Rzeczywistość czy ułuda

Uważaj - wirtualny świat pochłania coraz więcej ofiar

■ Przeglądaj z fasonem

Internet Explorer już nigdy nie będzie wyglądał tak samo

Ponadto:

Poradniki i kursy - zakładanie stron WWW, IRC, style kaskadowe, PHP
Testy sprzętu i oprogramowania - aparaty cyfrowe HP, modemy, Netscape 6
Stałe działy - film, sport, muzyka, motoryzacja
Linux, WAP, Macintosh

Fantastyczna Gildia

W marcu br. zaistniał w sieci nowy serwis www.gildia.pl zajmujący się szeroko pojętą fantastyką, (a także grami komputerowymi). Już na pierwszy rzut oka widać, że jego autorzy są pasjonatami tego, co robią. Przykładów można by mnożyć wiele, ale jeden rzuca się w oczy na pewno - tempo pracy i przeistoczenia serwisu w portal tematyczny jest zdumiewające. Prześledźmy jednak wszystko od początku.

•Gildia jest pierwszym serwisem integrującym różne formy fantastyki i gier. Skąd pomysł na taki serwis?

Ruthra: Przede wszystkim idea propagowania fantastyki i potrzeba integracji środowiska.

Tomek: W Internecie jest wiele ciekawych stron, ale problem z odszukaniem wiadomości wyłonił potrzebę stworzenia czegoś wielkiego i zaspokajającego potrzeby wszystkich fanów.

Jaśmin: Sami jesteśmy fanami fantastyki, a oprócz tego interesujemy się informatyką.

Kwasior: Naturalnie powiązania hobbistyczne. Sam niedawno zacząłem poznawać nowe formy fantastyki. Okazało się, że istnieje np. gra karciana Magic the Gathering, a przecież to świat fantasy. Poza tym ktoś tam gra w RPG i lubi przy okazji grę komputerową Diablo. Dlaczego ma szukać informacji po całej sieci, jeżeli może znaleźć ją w jednym miejscu, a na dodatek profesjonalnie podane na tacy.

•Ile osób tworzy Wasz portal i jak wygląda dzień pracy?

Tomek: Na stałe w redakcji pracuje 5 osób i jedna korektorka. Do tego dochodzą koordynatorzy działów oraz współtwórcy rozgrywania po całej Polsce. Kim są ci ludzie? Najlepsi w swojej dziedzinie (Belphegor, Ceti etc.)

Ramirey: Redakcji Gildii nie da się uchwycić w sztywne ramy. Naturalnie jest stała ekipa koordynująca pozostałych redaktorów, ale wszyscy tworzymy jedną całość.

Jaśmin: Rano przychodzimy do pracy, pijemy kawę, idziemy na papierosa, potem jest śniadanie. Po śniadaniu idziemy na kawę i papierosa i rozmawiamy o naszych planach. Po 16.00 idziemy do knajpy na obiad. O 18.00 łapiemy się za głowę: znowu dziś nic nie zrobiliśmy!

Ruthra: Jasne, jasne, a teksty same wskakują na strony. W rzeczywistości z redakcją związani jesteśmy około 12 godzin. Zaczynamy o 8.00 od poczty e-mail, później newsy i wrzucanie artykułów do sieci. Jak już Ramirey powiedział, jest stała ekipa koordynująca pracę redaktorów z całej Polski. Aktualnie jest ich około 40.

•Co może znaleźć na Waszych stronach czytelnik CD-Action?

Ramirey: Jestem odpowiedzialny za Gildię Gier Komputerowych. W moim dziale codziennie świeże newsy z branży, mnóstwo zapowiedzi i recenzji. Ciekawie prezentuje się również dział z konkursami oraz nad wyraz fachowy dział publicystyczny. Naszą perełką będą relacje z wszystkich imprez związanych z przemysłem growym. Po za tym dużo tipsów, patchy, trenerów i demek do ściągnięcia.

•Na Waszej stronie głównej codziennie pojawia się wiele newsów. Skąd tyle informacji i kto je przygotowuje?

Jaśmin: Te same osoby, którym się znudziło codziennie odwiedzać 20 różnych stron. W tej chwili już wiadomo, że na stronie Gildii mogą się swobodnie wymieniać różnymi informacjami i nie tracą już czasu. Przyjemne z pożytecznym.

Kwasior: Skąd tyle newsów? To proste, non stop ich szukamy, wykorzystując np. znajomości zawarte na konwentach. Wiadomości zysują nam na

bieżący z całej Polski również nasi redaktorzy. Przeprowadzana jest korekta stylistyczna i ortograficzna, zazwyczaj po godzinie lub dwóch dany tekst czy news jest już na necie.

Ramirey: Mamy profesjonalnie rozwinięty sztab newsmanów, którzy dniami i nocami szperają w poszukiwaniu informacji. Generalnie jednak przydaje się współpraca z dystrybutorami i producentami gier.

•Jakie działy jeszcze przygotowujecie?

Jaśmin: Będziemy tworzyć działy związane się z szerokimi zainteresowaniami odbiorców naszych stron. W najbliższym czasie dojdzie duży dział dla bractw rycerskich. Na początku działy stworzone tutaj, to zainteresowania 12 osób, teraz jest nas kilka razy więcej. Na razie w tych bieżących tematach chcemy mieć bardzo dużo różnych materiałów, tak by po wejściu na Gildię nie było potrzeby szukać ich gdzie indziej.

Ramirey: Ewolucja jest nieunikniona. Wraz z zapotrzebowaniem naszych czytelników będą pojawiać się nowe podserwisy, które niewątpliwie sprostać oczekiwaniom naszych odbiorców.

Kwasior: Z działu RPG wyodrębni się Świat Mroku.

Kris: W karczmie karcianek, poza statymi działami takimi jak raporty czy zapowiedzi turniejów, pojawi się wkrótce dział dla początkujących, gdyż dostajemy sygnały, że jest na takowy zapotrzebowanie. Na łamach karczmy zaznacza swoją obecność nie tylko gracz z Magica, jak do tej pory bywało, i pojawiają się teksty o innych, mniej popularnych grach karcianych, takich jak Legenda Pięciu Kręgów, Kult, czy też o gwałtownie zyskującym rzesze fanów Pokemonie. Planujemy też kilka konkursów.

Ruthra: Ponadto do końca roku chcemy mocno rozbudować podserwisy:

mangi, Star Wars, komiksu czy Krainy Fantastów (świat literatury).

•Na koniec powiedzcie jeszcze coś na temat przygotowywanego lipcowego konwentu.

Jaśmin: W naszej centrali konwentowej są bieżące informacje na ten temat. Atrakcje? Bitwa o Zamek Bytowski, pisarskie larp'y w światach wykreowanych przez polskich pisarzy SF i F, jest tego bardzo dużo. Wywiad musiaby powiększyć się o 4 strony.

Ramirey: Niewątpliwie Gildia 2001 będzie zgoła odmienna niż Gildia 2000. Z imprezy po części lokalnej przerodził się w imprezę masową, a co za tym idzie przygotowaliśmy więcej atrakcji. Jednym z trzech głównych gwoździ imprezy będzie Gildio-grada. Jako redaktor koordynujący tę właśnie część imprezy mogę zdradzić co nieco: główną atrakcją będzie spora dawka turniejów oraz możliwość całodobowego grania w najnowsze gry. Odbędzie się również mnóstwo konkursów oraz paneli tematycznych. Jednym słowem impreza, jakiej jeszcze nie było!

Kwasior: Przygotowania do konwentu, który odbędzie się w dniach 14-20 lipca 2001 r. ruszyły już dawno pełną parą. Na pewno będzie jeszcze więcej stanowisk komputerowych, larp'ów, Mistrzów Gry do prowadzenia braci RPG-owej i nagród. Odbędzie się spotkanie z polskimi autorami fantasy, warsztaty komiksowe i mangowe. Powstaje program, który już niedługo będzie można prześledzić na naszej stronie.

Ruthra: Konwent Gildia 2000 był zorganizowany, podobnie jak serwis, w bardzo szybkim tempie i, niestety, terminy nie pozwoliły nam dopracować wszystkich pomysłów do końca. Hasłem przewodnim było: "Po co jeść, po co spać, kiedy można ciągle grać", i pod takim samym będzie realizowana tegoroczna impreza. Potroimy jednak listę naszych propozycji.

E-mailowa etykieta

13 porad...

...czyli kultury nigdy za wiele

Ostatnio dużo mówi się o nowym rodzaju nałogowców - o netoholikach. Oczywiście każdy nałóg jest zły, ale daj Boże świat, w którym tylko takie będą... Niech nikt nie pomyśli, że jakoś gloryfikuję netoholizm - po prostu jest to bardzo twórcze zjawisko, mało kto na inecie jest tylko biernym oglądaczem, ludzie dzięki Globalnej Wiosce zaczynają tworzyć...

Qn'ik

Głównym czynnikiem powodującym nałóg jest teraz IRC. Wcześniej była to poczta elektroniczna (od WWW jakoś mało kto się uzależniał) - według mnie najszlachetniejsza forma uzależnienia, gdyż bazuje na starym, pocziwym korespondowaniu z inną osobą, tyle że z o wiele szybszym dostępem do odpowiedzi. Ale żeby uzyskać odpowiedź, należy wcześniej coś napisać - a ten właśnie tekst ma traktować o tym, jak pisać, aby nie zniechęcić do siebie ludzi...

W jednym z poprzednich CDA podany był przepis na skonfigurowanie swojego własnego konta w Outlooku. A teraz postaram się przybliżyć podstawowe zasady pisania maili. Ten tekst może sobie darować każda osoba mająca już

pewne doświadczenie w "tych" sprawach, gdyż przeznaczam poniższe akapity głównie początkującym. (Co nie oznacza, że i ci starsi stażem nie mogą się czegoś nauczyć...)

1. Nie używaj w mailach polskich krzaczków (ąęśźżćć), gdyż jeśli będziesz miał(a) inny standard ich kodowania, niż twój adresat, to może on tylko nabawić się frustracji, próbując cokolwiek zrozumieć. Oczywiście jeśli wiesz, że twój kontakt używa tego samego standardu co ty, spokojnie możesz zacząć używać polskich znaków - i tak większość internautów korzysta z Win9x, a tam standardem jest kodowanie W-1250, ale zawsze lepiej się upewnić.

2. Nie dawaj nikomu dużego załącznika w pierwszym mailu - znakomita większość korzysta z usług nieślawie nam panującej tepsy, więc niektórym nie w smak jest ściągać od kogoś nieznanego kilkadziesiąt KB (o MB już nie wspominając...).

3. Nie wysyłaj (i nie bierz) nieznanym plików zarchiwizowanych ani dokumentów w standardzie Worda, gdyż bardzo łatwo umieścić w nich wirusy.

4. Daruj sobie wysyłanie wszystkim kontaktom debilnych łańcuszków e-mailowych - można tym do siebie łatwo zniechęcić.

5. Nie wierz łańcuszkom, szczególnie tym a la: "Nie przeglądaj wiadomości z subjectem: <<Get more money>>..." - pamiętaj, że nie ma fizycznej możliwości (jak na razie) zamieszczenia wirusa w czystym pliku tekstowym... (co innego plik + załącznik :)

6. Gdy odpowiadasz na maile (opcja "Odpowiedz nadawcy"), to lepiej nie zamieszczaj oryginalnego tekstu wiadomości. Zwykle ludzie pamiętają, co wysłali. Jeśli styl odpowiedzi tego wymaga, to chociaż usuń denerwujący napis "Original message". A już całkowitym niedopuszczeniem jest pozostawienie kilku wiadomości z rzędu i ich ciągłe wysyłanie. Pamiętaj, że to nie IRC. A niebagatelne znaczenie ma również wielkość tego maila...

7. Gdy chcesz komuś przesłać grafikę, to po pierwsze: niech to będzie plik z rozszerzeniem *.jpg lub *.gif, nigdy *.bmp czy *.pcx! Po drugie: załączaj ten plik, nie wklejaj do tekstu. Niby to żadna różnica, ale gdy ktoś odbiera kilkanaście (dziesiąt) maili dziennie, to nie ma czasu na zabawę z każdą odpowiedzią. Wtedy po prostu korzysta z opcji "Odpowiedz wszystkim" i po kolei, nie bawiąc się w kasowanie starych wiadomości, przesyła odpowiedzi. A w przypadku zamieszczenia grafy "wewnątrz" maila, ta pozostaje i wraca do nadawcy, przeciążając tylko łącze.

8. Duże pliki wysyłaj ludziom raczej na specjalnie do tego przygotowane konto na jakimś pojemniejszym serwerze. (Ty też możesz sobie takie założyć - polecam www.go2.pl i www.pf.pl). Po prostu, gdy ktoś odbiera maile w go-

dzinach szczytu, to bierze tylko mało zajmujące wiadomości tekstowe, duże pliki pozostawiając na ściągnięcie wieczorami, kiedy jest taniej.

9. Często sprawdzaj swój system jakimś antywirem - możesz niechcący zarażać kontakty.

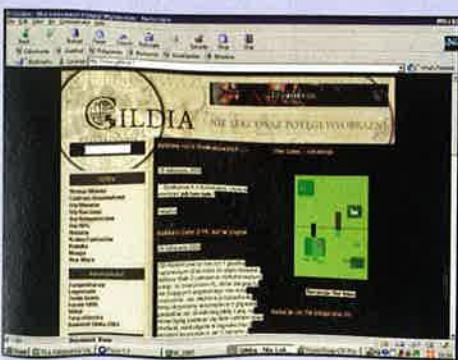
10. Zmieniaj subject wiadomości. Po kilku kolejnych odesłaniach może on wyglądać mniej więcej tak: "Odp: Odp: (Odp:) Odp:". :) Troszkę to dziwnie wygląda...

11. Nie wysyłaj bluzgów :) (tutaj pozdrowienia dla pewnych pajaców, którzy wysyłają mi swoje "przemyslenia" na temat mojej osoby; nie chcecie wiedzieć, co robię z takimi mailami :->) ani anonimów - wiedz, że w mailach też jest sporo "niewidocznych" informacji o tobie...

12. Staraj się odpowiadać w miarę możliwości jak najbardziej wyczerpująco i jak najczęściej - przez nieregularność bardzo łatwo stracić kontakty...

13. Lepiej zmień opcję w Outlooku na wysyłanie wiadomości jako plików tekstowych, a nie stron WWW. Po prostu mniej zajmują... :) (I ludzie cię wtedy nie zabiją - red.)

I to by było chyba wszystko, jeśli chodzi o podstawy podstaw... Nie będę tu naturalnie pisał o tym, że najlepiej jest nie robić błędów ortograficznych, pisać ciekawie i długo - to jest raczej oczywiste... :) Tak więc: samych ciekawych i regularnie piszących kontaktów życzy wam wyżej podpisany... □



✓ Prawdziwa gratka dla fanów koszykówki.

✓ Autorami programu są twórcy najlepszego polskiego manager'a piłki nożnej Liga Polska Manager 2000.

✓ Zgodność z realiami polskiej koszykówki.

✓ Autentyczne składy drużyn dla sezonu 1999/00 oraz 2000/01 - ekstraklasa, I i II liga polska oraz większość zagranicznych.

✓ Nowa organizacja ligi.

✓ Rozgrywanie meczów towarzyskich z drużynami krajowymi i zagranicznymi.

✓ Bogate statystyki.

✓ Edytor zawodników.

✓ Muzyka CD Audio.

✓ W pudełku oprócz instrukcji i płyty CD ROM znajdziesz prawdziwy skarb kibica.

Najlepszy manager koszykówki jaki kiedykolwiek widziałeś.

Wyszukiwarki

Najczęściej przytaczany argument o dobroczynnym działaniu Internetu to nieograniczone źródło informacji. Jest to piękna wizja, więc musi być w niej coś kłamliwego. I proszę - Internet z "wielkiej biblioteki" bardzo szybko zmienił się w "wielkie śmietnisko". Skoro każdy może się wypowiedzieć, a na dodatek nie ma cenzury, to skutkiem tego jest olbrzymia "kolorowość" tego całego interesu, zwłaszcza jeśli chodzi o WWW.

Kominek

Nie chodzi mi o rozmieszczenie poszczególnych witryn - jedno kliknięcie i przenosimy się z Polski do USA - ale o ich ogromną rozbieżność tematyczną. Począwszy od multimedialnych encyklopedii, poprzez e-commerce, strony domowe internautów, aż po nic nie znaczące strony, których autorzy mają bardzo ograniczony słownik. I bądź teraz mądry i wśród tego wszystkiego znajdź informacje np. o wrzodach dwunastnicy :). Nie jestem maniakiem takich rejonów wiedzy, ale chodzi mi o mało znane tematy. Trudno, prawda? Jedynym sposobem są jak na razie serwisy wyszukiwawcze. Byłyby one nieelastyczne i słabej jakości, gdyby niektóre firmy nie doszły do wniosku, że można na tym zarobić duże pieniądze.

Szybko zarościło się od takich witryn. Jednak w tym natłoku również trzeba znaleźć tę nam odpowiadającą. A więc zacznijmy od najpopularniejszych...

Yahoo! - www.yahoo.com

Czyli Yahoo! Przynamniej na świecie, gdyż według sondaży w Polsce używa go 15-30% internautów. Ale przejdźmy do faktów. To największa wyszukiwarka na świecie, więc nie trzeba się martwić o wyniki poszukiwań. Jeśli szukamy książki o jakimś zagadnieniu, to doszliśmy do końca poszukiwań. Serwis ten jest blisko powiązany z Amazon.com i wyświetla dodatkowo odnośnik do zbioru książek traktujących o wpisanym przez nas ciągu. Ale nic nie jest doskonałe - wielki zasięg to również wiele adresów. Duża część z nich wspomina tylko o danym zagadnieniu, utrudniając znalezienie najtrafniejszych. Poza tym to zagraniczny serwis i na dodatek używa go mnóstwo ludzi. Dlatego lag to chleb powszedni, zwłaszcza koło 22 (wschodnie wybrzeże ma godzinę 14, a w Polsce zaczyna się nocna taryfa telefoniczna).

Altavista - www.altavista.com

Znowu pozostajemy za granicą. Altavista to bardzo szybka wyszukiwarka (4 procesory Alpha czynią cuda :). Jest to kolejny serwis o zasięgu światowym, jednak działa trochę szybciej (o 22) od wyżej wymienionej. Posiada szereg opcji wyszukiwania. Najbardziej przydatną jest język, w którym napisane mają być wiadomości - do wyboru jest polski! Oprócz tego możemy wybrać przeszukiwanie stron WWW, News, grup dyskusyjnych lub produktów znanych firm. Światowy standard, bardzo pomocny.

Twoja twarz w Internecie...

Z każdym rokiem, z każdym miesiącem, z każdym dniem, z każdą godziną a nawet z każdą sekundą powiększają się i tak ogromne już zasoby Internetu. Podobnie też zwiększa się liczba witryn WWW, które obecnie wprowadzić do Sieci może doświadczyć każdy z nas... "Niemożliwe" - powiadasz? My udowodnimy ci, że jednak możliwe...

Sierżant Dawid "SzoPi" i Blyskal Sławek "Raziel"

Każdy porządny internauta ma w Sieci swoje ulubione miejsca. Dla jednego jest to jakaś strona WWW, dla drugiego grupa dyskusyjna, dla trzeciego chat-room, a jeszcze dla innego kanał IRC (#bicz rulez!). Od pewnego czasu istnieją już firmy, które umożliwiają nam samodzielne stworzenie takiego "prztylnego kącika". Jakis czas temu było wam dane przeczytać poradnik "Jak założyć własny kanał IRC" autorstwa Raziela. Tym razem nasz duet - SzoPi & Raziel - powraca, aby powiedzieć wam, jak najprościej, a co najważniejsze - ZA DARMO stworzyć, zamieścić i z reklamować własną witrynę WWW. Nie ma więc większego sensu dłużej nudzić was wstępem - przechodzimy do praktyki!

Nasz artykuł możemy podzielić na kolejne kroki... i to też uczynimy :). Pierwszym naszym zadaniem będzie po prostu stworzenie witryny!

KROK 1 - tworzenie witryny

Chuch... (chuchamy, chuchamy, a za oknem przecież lato! :) - dop. SzoPi). Widzimy, że twoja gotowa już strona siedzi grzecznie na dysku i czeka na swoją kolej :). OK. Teraz więc postaramy się udostępnić ją CAŁEMU ŚWIATU! Aby tego dokonać, będziesz musiał najpierw założyć (najlepiej na jakimś darmowym serwerze, np. www.strony.wp.pl, portal.republika.pl, www.free.net.pl, www.kki.net.pl, www.cb.pl - więcej adresów znajduje się w CDA 8/2000, na str. 105) konto z miejscem na stronę WWW. Zapisz swój login i hasło na serwer i ruszaj w poszukiwaniu jakiegoś programu do FTP, czyli do "przesyłania danych". Wszystkim przyzwyczajonym do interfejsu Nortona Commandera gorąco polecamy skorzystać

tylko bardzo skromna część edytorów WWW, które dostępne są na rynku. Wybór macie więc ogromny. Dla Raziela i tak Dreamweaver 3 króluje :). Gdy już dokonasz wyboru i przystąpisz do tworzenia swojej witryny, weź pod uwagę nasze następujące wskazówki: - Nie używaj na stronie dużych obrotów grafiki! Może cię to kosztować utratę wielu odwiedzających, którzy zniecierpliwieni długim ładowaniem strony po prostu zrezygnują z dalszego czekania... Każdą grafikę konwertuj na format *.jpg lub *.gif! - Nie pozwól, aby twoja strona stała się nieczytelna! Bardzo często duża ilość "bajerków" powoduje, że człowiek nie wie, na co patrzeć, i w rezultacie... nie wie, co nacisnąć :). - Stosuj krótkie i treściwe wyjaśnienia, podpisy pod obrazkami, plikami do ściągnięcia itd. Nikomu nie będzie chciało się czytać np. historii jakiegoś obrazka...

- Zaoferuj surfującym jakieś "niespodzianki", np. załóż księgę gości, wstaw licznik odwiedzin, zamieść jakieś minigierki... TO SIĘ TU LICZY! - Na "stronie głównej" postaraj się w dużym streszczeniu przedstawić odwiedzającemu, co go czeka "po przekroczeniu progu".

Zdaje nam się, że tyle wystarczy jak na początek. Reszta bowiem zależy tu WYŁĄCZNIE od waszej bujnej (chyba :) wyobraźni. Pora więc przejść do kroku drugiego...

KROK 2 - zamieszczanie witryny

Huh... (znowu ci zimno, Raziel? :) - dop. SzoPi). Widzimy, że twoja gotowa już strona siedzi grzecznie na dysku i czeka na swoją kolej :). OK. Teraz więc postaramy się udostępnić ją CAŁEMU ŚWIATU! Aby tego dokonać, będziesz musiał najpierw założyć (najlepiej na jakimś darmowym serwerze, np. www.strony.wp.pl, portal.republika.pl, www.free.net.pl, www.kki.net.pl, www.cb.pl - więcej adresów znajduje się w CDA 8/2000, na str. 105) konto z miejscem na stronę WWW. Zapisz swój login i hasło na serwer i ruszaj w poszukiwaniu jakiegoś programu do FTP, czyli do "przesyłania danych". Wszystkim przyzwyczajonym do interfejsu Nortona Commandera gorąco polecamy skorzystać

nie z Windows Commandera, który to ma standardowo wbudowaną w siebie funkcję FTP. Drugim, aczkolwiek już profesjonalnym i zarazem wiodącym na rynku programem jest Cute FTP. Czynność wysyłania strony WWW na serwer opiszemy na przykładzie obu tych programów. A więc, jak dokonać tego za pomocą...

Windows Commandera? Pierwszą i jednocześnie najważniejszą czynnością, bez której nie uruchomi się program, jest... włączenie programu! :) (prześlą się już wygłupiać Raziela, bo nam tak ocenzurują ten tekst, że go nie poznamy! :) - dop. SzoPi). No dobra, już będzie "bez jaj" :). Postępuj więc następująco. Z menu Polecenia wybierz opcję FTP Połączenie... Pojawi się nowe okno o nazwie Połącz z serwerem FTP. Składa się ono z pola Połączony z oraz rzędu niewielkich przycisków. Kliknij jeden z nich - zatytułowany Nowe Połączenie... "Wyskok" kolejne okienko :). Teraz czeka nas małe wypełnianie. W pierwszej linii - Sesja - wpisz nazwę, pod jaką ta opcja FTP będzie występowała w spisie połączeń FTP (np. Strona domowa). W drugim polu - Nazwa hosta -



wpisz adres FTP konta, na którym masz zamiar przechowywać swoją stronę (np. dla KKI - www.kki.net.pl). Następnie w polu Użytkownik wpisz login (identyfikator) swojego konta (np. raziel, gdy masz konto: raziel@kki.net.pl). Pozostała nam jeszcze jedna, najważniejsza linijka - a mianowicie Hasło. Tu nie ma co wiele tłumaczyć - znasz hasło - wpisujesz. Nie znasz - hakujesz :). A teraz możesz już środkowym palcem lewej nogi kliknąć OK :). Nowe połączenie powinno pojawić się w spisie. Teraz wystarczy już tylko połączyć się z Internetem, kliknięciem zaznaczyć nową opcję (nasze połączenie) i wcisnąć przycisk Połącz. Po chwili w jednym z okienek powinien pojawić się nasz konto w pełnej okazałości :). Teraz przy użyciu tradycyjnej opcji Kopiuj (skrót klawiaturowy: F5) skopiuj swoją stronę na serwer i... czytaj artykuł dalej :).

Cute FTP. Sprawa w przypadku tego programu jest niemalże identyczna. Po załadowaniu Cute FTP klikamy pierwszą z brzegu (licząc od lewej) ikonkę na pasku Toolbar, zatytułowaną Site Manager. Powinniśmy ujrzeć nowe okienko. Teraz kliknij przycisk New..., znajdujący się u dołu okienka. Gdy już to zrobisz, zostaniesz

poproszony o podanie etykiety dla twojego nowego połączenia. Następnie po prawej stronie w polu FTP Host Address wstukaj adres FTP swojego konta. Niżej, w FTP site User Name, wklep swój login, a jeszcze niżej, w FTP site Password - oczywiście hasło dostępu do konta. Jako Login type ustaw Normal i... czym prędzej wcisnij Connect :). No dobra. Widać już, jak zamieścić swoją wymarzoną stronę w Internecie. Pora więc powiedzieć coś więcej o tym, jak uczynić ją bardziej dostępną...



KROK 3 - nadawanie domeny

Pierwszym krokiem do sukcesu jest tu z pewnością nadanie jej jakiejś sensownej domeny. Wiadomo przecież, że nikt nie będzie pchał się na twoją stronę, jeśli go czymś nie zachęcisz. Wiele "niewychowanych" ludzi sięga często po środki, które można by określić mianem drastycznych. My, dobrze wychowani i postulsi czytelnicy CD-Action (Szoopiii! Kiedy wreszcie zmiesz te talerze! - dop. rodzic SzoPiego :) - żart!) posłużymy się tu przede wszystkim atrakcyjną domeną. Klucz do sukcesu: domena krótka, sensowna, zachęcająca i w pełni oddająca to, czego spodziewać się może wstępujący ją internauta. Czyli jak sport, to www.sport.pl, a nie np. www.smugler.pl, co nie? :) Pozostaje jednak do rozstrzygnięcia kwestia dostępności domen. Jak wszyscy dobrze wiemy,



nasze konto ma standardowo przypisanego dziwołoga w stylu: www.kki.net.pl/~raziel. Czyż to nie samobójstwo? Najbardziej atrakcyjne domeny to: *.pl, *.com.pl, *.wroc.pl (czy też skrót od nazwy innego miasta). Dobrze jednak wiemy, że to

KOSZTUJE, a nie każdy z nas jest w stanie wyciągnąć te kilkanaście paczek z kieszeni i wybulić je na parę literek w nazwie. Na szczęście z pomocą przyszło nam kilka BARDZO atrakcyjnych firm, które postanowiły GRATISOWO udostępniać nam domeny o wzorach www.*.prv.pl, www.*.w.pl i www.*.z.pl. Czyż to nie cudowne? :) Jedynym warunkiem uzyskania jednej z ww. domen jest odwiedzenie strony odpowiedniego usługodawcy i wypełnienie krótkiego formularza. Domenę www.*.prv.pl uzyskasz wchodząc na witrynę www.prv.pl, a pozostałe dwie, czyli www.*.w.pl i www.*.z.pl, odwiedzając stronę www.alias.polbox.pl (jakby coś nie działało, to spróbujcie www.w.pl lub www.z.pl). Teraz spróbujemy w dużym streszczeniu przedstawić wam proces zakładania aliasa...

PRV - najpierw kilka zdań o PRV. Jeśli martwisz się, iż ktoś zajął już twój "przedrostek" domeny... sprawdź! Po prostu w wyszukiwarce internetowej wpisz: www.twojanazwa.prv.pl (w miejscu wyrazu "twojanazwa" oczywiście wstaw wymyśloną nazwę). Jeśli zostaniesz przeniesiony do strony www.prv.pl - droga otwarta! Jeśli wgry się czyjaś strona - sorry, my już ci nie pomożemy :(. UWAGA! W nazwie domeny stosować możesz kropki, myślniki itp. W związku z tym twój adres może wyglądać następująco: www.twoja.nazwa.prv.pl lub www.twoja-nazwa.prv.pl! Potestuj z tym. A teraz może coś więcej na temat koniecznego do wypełnienia formularza (na stronie: www.prv.pl opcja w menu Zarejestruj). A więc - w polu Login wstukaj "przedrostek" domeny (www.PRZEDROSTEK.prv.pl). W drugiej linijce wpisz hasło, którego będziesz używał do edycji danych aliasa (domeny) www.*.prv.pl. W trzecim rzędzie URL wpisz oczywiście docelowy adres, który ma być wywołany po wpisaniu aliasa (PAMIĘTAJ! www.*.prv.pl jest jedynie ALIASEM, czyli swego rodzaju skrótem, tak jak ikonka na pulpicie w Windows - ona jedynie wskazuje docelowe miejsce położenia programu - sama nim nie jest!). Dla przykładu wpisz kontekst na KKI) wpisujemy tam www.kki.net.pl/~raziel i gotowe! Reszta opcji jest już mniej ważna, a chyba każdy poradzi sobie w ich skonfigurowaniu. Jednak wspomniemy tu jeszcze o jednej - ostatniej - dotyczącej ad-

resu twojej skrzynki e-mail. Od razu mówimy, iż jeżeli wpiszesz go niepoprawnie, nie otrzymasz e-maila umożliwiającego AUTORYZACJĘ swojej domeny, a co za tym idzie - po kilku nastu godzinach zostanie ona skasowana :(. I jeszcze jedno - PRV umożliwia nam także stworzenie aliasa do naszego adresu mail, tj. otrzymujesz adres w stylu: nazwa@twoja-domena.prv.pl. Człon "nazwa" możesz dowolnie zdefiniować, natomiast część "twoja-domena" jest zależna od logina, jaki sobie wybrałeś dla domeny (np. kontakt@raziel.prv.pl - atrakcyjne, nieatrakcyjne - wybór należy do ciebie!). Teraz wystarczy już tylko wcisnąć magiczny przycisk Zarejestruj. Po chwili powinieneś otrzymać potwierdzenie od serwera i jednocześnie e-mail autoryzacyjny do twojej skrzynki...

W.PL i Z.PL - sprawa w tym wypadku jest niemalże identyczna jak w PRV. Jednakże zakładając jeden z aliasów o tym wzorze musimy pamiętać o warunkach, które stawia nam provider. Mianowicie musimy AKTUALIZOWAĆ nasz alias co 50 dni :(. Ale głowa do góry - nie będziemy musieli usilnie pilnować terminów, gdyż za każdym razem na tydzień wcześniej dostaniemy przypomnienie pocztowe. Tak się też składa, że na stronie WWW naszego aliasowego serwisu możemy założyć także bardzo atrakcyjny alias do... skrzynki pocztowej. Do wyboru mamy naprawdę wiele wzorów "odsyłaczy", więc swój aliasożerzcy głód powinni zaspokoić tu wszyscy internauci szukający czegoś dla siebie...

I to by było na tyle... :>

KROK 4 - banery i linki

Jak się okazuje, domena nie jest jedyną drogą do zapewnienia "łatwiejszego dostępu" do twojej witryny. Drugim kluczem do sukcesu są... banery! Cóż to właściwie jest? Otóż banerem jest wszystko, co na stronach WWW zachęcając się animuje, miga, a po kliknięciu przenosi nas do innej witryny WWW. Pamiętajmy więc o wymianie banerów z innymi internautami (ty komuś dajesz swój, a ktoś tobie swój, a następnie zamieszczając wymienione banery na swoich stronach). W ten sposób zwiększymy szansę, że ktoś, kto szuka stron o danej tematyce, trafi akurat na naszą witrynę. Stosując banery musisz się także liczyć z tym, że ktoś, kto kliknie baner z twojej strony - zaciekawiony tym, co ZA NIM znalazł, zostanie TAM i może już do twojej strony nie wrócić... Oprócz banerów często stosuje się też zwykłe linki, które niestety nie przyciągają tak oka jak banery...

KROK 5 - księgi gości i liczniki odwiedzin

I tak na koniec (który zbliża się wielkimi krokami) kilka słów na temat zakładania darmowych ksiąg gości i liczników. Poniżej podajemy dwa adresiki, które otworzą wam drogę do tego typu gratisowych dóbr. Oto one:

<http://www.ibt.com.pl/> - gratisowe księgi gości, naprawdę warto wpaść!

<http://www.count.itnet.pl/> - darmowe liczniki odwiedzających, olbrzymi wybór i w ogóle cool! :) na razie(!) :)

HotBot - www.hotbot.lycos.com

Ten serwis przypadł mi do gustu, a to z powodu liczby dostępnych kryteriów. Możemy ustalić datę aktualizacji, język, zawartość strony (np. pliki MP3) i inne. Dla ułatwienia wyszukiwania można ustawić sposób wyświetlania wyników - czy ma być to opis, liczba linków na jednej stronie etc. Wybór zawartości z pewnością jest przydatny dla poszukiwaczy muzyki MP3 - wiadomo, wybierasz opcję i wyświetla ci tylko strony zawierające takie pliki MP3. Ułatwia to początkową fazę wyszukiwania, kiedy nie znamy dobrych serwisów do downloadu.

Wirtualna Polska - www.wp.pl

To mój ulubiony sposób znajdowania informacji. Jednym słowem szybki i niezawodny. Posiada sporo kłaków tematycznych oraz możliwości wyszukiwania. Oprócz obszaru poszukiwań (Katalog, Polska, Świat, News lub na serwerach FTP!) umożliwia podanie bliższych informacji - data aktualizacji, słowa wymagane na stronie, słowa, których nie może być na stronie etc. Do plusów można zaliczyć coraz popularniejszą możliwość "kustomizacji" wyszukiwarki. Polega to na ustaleniu kilku opcji, które będą aktywne dla danego użytkownika. Kolejną dobrą wiadomością są darmowe konta pocztowe. Kto nie ma jeszcze takowego, niech szybko zakłada. Mimo to są jeszcze minusy - gdy podasz jakieś w miarę popularne słowo, np. "Starcraft", to wyświetlone zostaną wszystkie strony posiadające szukany wyraz, nawet znajdujące się wewnątrz tego samego serwisu (np. starcraft.gry.pl/pliki oraz starcraft.gry.pl/recenzje). Uniemożliwia to szybkie przeglądanie wyników. Dla osób komunikatywnych przeznaczono chat-room - zawsze znajdziecie tam kogoś z Polski lub świata.

Interia.pl - www.interia.pl

Interia to bardzo młody i ostro reklamowany portal. Jako inwestycja radia RMF FM posiada głównie najnowsze informacje z kraju i ze świata. Rozwija się dynamicznie, otwierając coraz to nowe serwisy (motoryzacyjny, komputerowy i inne). Minusem dziecięcego wieku jest mała objętość bazy danych. Nawet najpopularniejsze zagadnienia, jak np. "historia Internetu", powodują wyświetlenie TYLKO stron providerów internetowych. Dlatego jako wyszukiwarka na razie nie przedstawia większej wartości. Jednak jeśli chcesz "trzymać kontakt z ludźmi", to zajrzyj tu i załóż sobie darmowe konto mailowe.

Onet.pl - www.onet.pl

Dobry serwis. Umożliwia wybranie porównywalnej liczby parametrów co WP. Za to oprócz konta e-mail możemy założyć darmowe miejsce na swoją stronę WWW. Osoby chcące pogawędzić znajdują coś dla siebie - chat-room. Nie jest oblegany, ale zawsze parę osób jest. Szkoda tylko, że posiada trochę mało kłaków tematycznych. Podsumowując: jest to portal warty uwagi, zwłaszcza dzięki darmowym stronom WWW.

Gra i Produkt Roku 2000

według czytelników CD-Action

Tradycyjnie w styczniowym wydaniu CD-Action ogłaszamy Plebiscyt na Produkt Roku. Nie chcemy dokonywać za Was wyboru, dlatego tam, gdzie to możliwe i konieczne, podajemy długą listę nominowanych produktów. Nie zawsze jednak taki wybór będzie możliwy. Prosimy jednak o głosy na formularzu wyciętym z czasopisma. Wszyscy głosujący, pod warunkiem podania danych osobowych i adresu z podpisem, będą mieli szansę na atrakcyjne upominki, wręczone na imprezie rocznicowej CD-Action w kwietniu. Szczegóły podamy w marcowym i kwietniowym numerze CDA. Jeśli chcecie odświeżyć sobie pamięć, na stronie 108 zamieszczamy kompletny spis gier, które opisywaliśmy w roku 2000.

Proponujemy trzy kategorie Nagród:

1. Najlepsza Gra Roku 2000
2. Najlepszy Program Multimedialny Roku 2000
3. Najlepszy Produkt Sprzętowy Roku 2000

★ Gra Roku

FPP/TPP

Deus Ex
Rune
Metal Gear Solid

• Gra przygodowa

Escape from Monkey Island
The Longest Journey
Indiana Jones and the Infernal Machine

• RPG

Icewind Dale
Diablo II
Planescape Torment
Baldur's Gate II

• Symulator

Need For Speed: Porsche 2000
USAF
Grand Prix III

• Gra sportowa

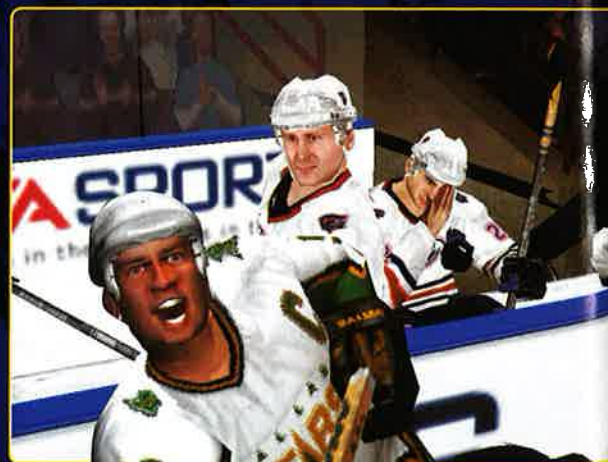
Tony Hawk's Pro Skater
NHL 2001
Premier League Stars 2001

Gra platformowa

Frogger 2
Kapitan Pazur
Kangurek Kao

Wpadka roku

Zaproponuj sam
(kupon na str. 118)



★ Program Multimedialny Roku

Dzieje Cywilizacji
English +
Tell Me More: Angielski
Seria Edurom
Seria Magix



★ Produkt Sprzętowy Roku



• Akceleratory:

3dfx Voodoo5 5500
Asus AGP-V7700 GeForce2 GTS
Asus AGP-V7100 GeForce2 MX
ATI Radeon
Creative 3D Blaster GeForce2 GTS
Leadtek Winfast GeForce2 GTS
Leadtek Winfast GeForce2 MX

• Kontrolery gier:

Creative GamePad Cobra2
Logitech Wingman Force3D
Logitech Wingman Formula Force GP
Gravis Destroyer Tilt
Guillemot Force Feedback Joystick
Thrustmaster Formula PRO

• Procesory:

AMD Duron
AMD Athlon
Intel Celeron
Intel Pentium III
Transmeta Crusoe
VIA Cyrix

• Płyty główne:

Abit BE6-II
Abit KT7
Asus P3W-E
MSI BX Master
MSI KT7 Pro

• Drukarki:

Canon BJC-3000
Epson Stylus Color 480
Epson Stylus Photo 870
HP Deskjet 950C
HP Deskjet 970Cxi
Lexmark Z52

• Głośniki:

Creative Desktop Theatre 5.1
Creative SoundWorks Digital
Modemcom DIA-601
Teac PowerMax 2000
Videologic Sirocco Crossfire



NA ASFALCIE ŚWIAT SIĘ
NIE KOŃCZY



• TEN OBRAZEK POCHODZI Z GRY.

GRA TYSIĄCLECIA?

OK, jasne, wiemy. Lekka przesada. Nie ma gier, które mają 1000 lat. Przynajmniej mowa tu o grach komputerowych, bo przecież szachy, warcaby czy kości są na pewno starsze. Tym niemniej właśnie kończy się nam drugie tysiąclecie trwania naszej cywilizacji. I tę okazję chcemy uczcić plebiscytem, w którym nasi czytelnicy wybiorą sobie... najwspanialszą w świecie grę komputerową, w jaką grało się w minionym tysiącleciu. Przy czym "najwspanialsza" nie oznacza: najładniejsza. Nie - chodzi tu o grę, która najbardziej was zachwyciła, która do dziś żyje w waszych sercach, mimo iż zapewne są już gry doskonalsze technicznie czy efektowniejsze wizualnie.

Ponadto wcale nie musi to być gra na PC-ta. Nie, może to być gra na jakikolwiek komputer. Spectrum, jakaś konsola, Gameboy, automaty coin-up czy też prehistoryczne gry telewizyjne - wszystko się liczy. Była tylko była to gra, przy której - aby zagrać - należało patrzeć w ekran telewizora lub monitora.

Jak zatem wyobrażamy sobie ten plebiscyt? Otóż tak: każdy z was wybiera sobie tę JEDNĄ, JEDYNĄ grę, która (jego zdaniem) zasługuje na miano GRY TYSIĄCLECIA. Piszecie jej tytuł na kartce pocztowej, w nawiasie podając platformę sprzętową. Np. Commando (C-64) czy Saboteur (ZX Spectrum).

I... to zasadniczo wszystko. Kartki wysyłajcie na nasz adres do dnia 31.01.2001, z dopiskiem GRA TYSIĄCLECIA (ew. mailem z subjectem GRA TYSIĄCLECIA). Naturalnie - jeśli chcecie - podawajcie też swój adres. Wśród tych, którzy wezmą udział w plebiscyście i trafnie wytypują tę grę, rozlosujemy upominki.



Uwaga!!! Można podać swój tytuł!

★ Gra Roku

FPP/TPP
Gra przygodowa
RPG
RTS
Symulator
Grasportowa
Gra platformowa
Wpadka roku

★ Produkt Sprzętowy Roku

Akceleratory
Kontrolery gier
Procesory
Płyty główne
Drukarki
Głośniki



★ Program Multimedialny Roku

Imię:
Nazwisko:
Adres:
Podpis:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



Pomocna dłoń

Wszystkie anonsy do działu Pomocna dłoń zostały umieszczone na CD/DVD w katalogu Extras/PD. Tam też znajdziecie plik PRZECZYTAJ KONIECZNIE. Jeśli chcesz zobaczyć swój anons - przeczytaj koniecznie :). Przypominam też, że (w wypadku anonsów wysyłanych e-mailami) oferty, które zostaną wysłane na adres inny niż: pd@cdaction.com.pl - NIE BĘDĄ PUBLIKOWANE. Nie będą też publikowane oferty niezgodne z regulaminem tej rubryki... Warto więc się z nim zapoznać.

KUPIE

• Grę oryginalną: Magic the gathering (komputerową). Jakub Dąbek; ul. Spokojna 10; 83-031 Łęgowo. Tel.: 0586911130. E-mail: jurgo_d@tenbit.pl

• Game boy-a color ewentualnie wymienię na grę/gry komputerowe. Michał Muskietor; ul. Sienkiewicza 23; 44-190 Knurów. E-mail: heroesm@go2.pl

• Le Mans 24 Hours. Mój e-mail: fear_pl@poczta.onet.pl. Adres: Tomasz Wiśniewski, ul. Jana Sawy 5/106; 20-632 Lublin

• Pilnie kupię ORYGINALNĄ grę Trespasser, koniecznie z instrukcją. Cena do uzgodnienia. Jacek Piecko; ul. Burdzińskiego 9 m. 11; 03-480 Warszawa. E-mail: jpbonsa@poczta.onet.pl

• Dodatek do Baldur's Gate za rozsądną cenę lub wymienię na: Shadow Over Riva, Mayday, Jack Orlando, Earth 2140, Earth 2140 misje, Grand Touring, Spellcross, Shogo PL, Emergency. Ew. je sprzedam (cena od 20 do 30 zł). Oryginały! Arkadiusz Michalik; ul. Nożownicza 44/10; 50-147 Wrocław, tel. 071/342-35-66.

• CD-A nr 27 (sierpień, 8/1998); nr 28 (październik, 10/1998); nr 29 (listopad, 11/1998). Mój adres: Marek Grabowski; ul. Raszkowska 1/10; 60-162 Poznań; tel. 0605-627-267 (po 18:00); (061) 86-89-710 (po 18:00). E-mail: 48605627267@text.plusgsm.pl (temat: CDA)

• Kupię film z 1966 r. "Inwazja potworów", reż. Inoshiro Honda. Piotr Klimczuk; Bezwola; ul. Planterska 2; 21-310 Wolyn; tel. (083) 35-30-259

• Poszukuję następujących gier: Wolf 3d; Doom 1 i 2; WarCraft 1 i 2; StarCraft; Prince of Persia 1 i 2; Quake 1; Duke Nukem 3d; Forsaken; Red Alert; Tiberium Sun; Age of Empires; Dune 2000; Last Bronx; Actua Ice Hockey; NBA 97; Tomb Raider 1; Heroes of Might and Magic 2 PL; Settlers 2 PL; Kick Off 97; Hexen II; Moto Racer; Blood 1; Ignition; MDK 1; Jack Orlando; Colin McRae Rally; Nfs 2; Virtua Cop 2; Reah; Virtua Fighter 2; Resident Evil 1; Monkey Island III; Shadow Warrior. TYLKO ORYGINAŁY. Kontakt: Łukasz Skorupski; ul. Wiśniowa 24/28; 53-137 Wrocław; tel. (071) 78-35-965

• Kupię oryginalną wersję Warcraft 2, najlepiej Deluxe version. Kontakt: Marcin Iwaniec; ul. Legnicka 82/5; 54-206 Wrocław. E-mail: iwaniec_marcin@poczta.onet.pl, tel./faks: 071 351 72 92

FORUM

• Zapraszam do współpracy przy tworzeniu gazetki internetowej!!! Mój e-mail: dreus@pf.pl

• Szukam kodów do: Exterminacja, Freespace; autovictor@tl.com.pl

• Poszukuję kodów do gier: GTA, CROC, THE SIMS, SYDNEY 2000, TOMB RIDER 2 i 3, FALLOUT 2, MOTORHEAD. Proszę o kontakt: e-mail: romanczuk@strony.wp.pl lub romanczuk@wp.pl

• Poszukuję ludzi zajmujących się elektroniką, zamierzam w niedalekiej przyszłości otworzyć witrinę o

podstawach elektroniki i potrzebuję kogoś, kto pomoże mi pisać artykuły nt. podstaw elektroniki... Z góry Wszystkim dziękuję. Piszcie na adres: kuki@poland.com

• Czy istnieje coś takiego jak dodatki do Knights and Merchants? Proszę o nadesłanie mi kodów do Hopkinsa FBI. Mój E-mail: diablodarek@poczta.onet.pl

• Pilnie poszukuję kodów do needforspeed porsche. Kody proszę nadsyłać pod adres e-mail: kobra-mz@go2.pl. Krzysztof Dzida, Małochwiej Duży 50, 22-300 Krasnostaw, woj. lubelskie. E-mail: prisoner@go2.pl

• Szukasz kodów? Zapraszam na moją stronę z tipsami do gier!!! http://free.of.pl/tipsy_kerimka Kerimek

• Uwaga, uwaga, nowo otwarta strona! www.otchlan.hg.pl - gry, zapowiedzi, kursy i inne!!!!!!

• Krzyk! Błagam, niech ktoś wie, gdzie można kupić taką maskę! sylwek@go2.pl

• Jeżeli nie interesujesz się programowaniem lub nie chcesz się tego nauczyć, to nie wchodź na naszą stronę. Tam znajdziesz programy, kody źródłowe, kursy (HTML, Delphi, Pascal, C++, ASP, Assembler, Java), artykuły o programowaniu i wiele innych. Zapraszam! <http://www.programowanie.of.pl>

• Bardzo dobra strona poświęcona polskiej scenie hip-hopowej. Zapraszam pod adres: www.hiphoppage.hg.pl - a tam wszystko, czego szukacie!

• Powstała CoolWeb - moja strona domowa. Znajdziecie tam dużo fajnych rzeczy (szczególnie po 6.10.2000 :)). Oto jej adres: www.coolweb.prv.pl

• Jestem MIŁY, a to moja strona: www.kk.net.pl/~pojavis

• Zapraszam wszystkich do nowo powstałego serwisu dźwiękownica o DOBREJ muzyce i nie tylko. Na stronie znajdziesz wiele ciekawych informacji na temat Nirvany, The Doors, Toy Dolls itp. Oprócz tego wiele innych ciekawych informacji. ZAPRASZAM DO ODWIEDZENIA STRONY ##www.dzdzownica.prv.pl##

• Potężny rozrywkowy serwis Alejaja. Ponad 20 kategorii tematycznych dowcipów, MP3, zdjęcia, programiki, filmiki, historyjki, wiele innych... Nie bądź do tyłu, wejdź na <http://alejaja.prv.pl>. Naprawdę warto!

• Zapraszam na stronę o Beastie Boys - www.kk.net.pl/~mkgaj

• Licznik. Dzięki wszystkim za pomoc! Listów przyszło naprawdę sporo! <http://strony.wp.pl/wp/podostrona/Podo>

• Strona jest o wszystkim, więc wkrótce każdy znajdzie tam coś dla siebie. www.nkt.prv.pl

• Zapraszam na moją stronę domową. Jej adres to www.dreus.prv.pl

• Mam problem - szukam rozwiązania (bądź kodów) do gry pt. Lary7. Akaraf2@poczta.wp.pl

• Mój e-mail to polipmonstrum@poczta.wp.pl, jestem sobie polip i odpiszę wszystkim i w ogóle, programuję w Pascalu i Delphi, kupię kolekcję 3 w 1 - Avalonu (Autka itp.)

• Zapraszam do odwiedzenia mojej strony! Jeśli macie jakieś propozycje, co można zmienić, to ślicie maile na adres: woock@go2.pl WOOCK@SH.PL

• Zagram przez modem w H-L. Mój mail to madmax13@poczta.wp.pl

• Potrzebuję pilnie pomocników przy tworzeniu strony z tabulaturami i wszystkim, co dotyczy gitarowej muzyki. Mile widziane panie. Kontakt: odgniotek@poczta.wp.pl. Gwarantuję odpowiedź w 100%, ale tylko w czwartki i wtorki.

• Poszukuję informacji o Nascar Heat firmy Hasbro; mgajda@kk.net.pl

• Grupa B&L (BEGLAM) ogłasza nabór. Przyjmowani będą tylko ci, którzy chcą się uczyć, pragną tego i dążą do tego. Jesteśmy grupą samouczącą się, każdy pomaga każdemu i nie ma chamskich, bo ktoś jest gorszy. Każdy kiedyś taki był! Chcesz się przyłączyć? PISZ! baksa@poland.com; nasza lista dyskusyjna to be-

glam@egroups.com; aby się na nią zapisać, pisz: subscribe-beglam@egroups.com

• Zagram w gry: Quake 2 i 3, NFS (nieważne, który), no i w co chcecie. Mój e-mail to: piotrdudzinski@poczta.wp.pl

• Zapraszam wszystkich na stronę o grach RPG, karciankach, planszówkach i bitewniakach. Znajdziecie tu masę informacji, solucje cRPG, listy kart, forum dyskusyjne itd. Możliwość uczestnictwa w grze online!!! Wystarczy, że wejdiesz na www.bbrpg.com. BiggyK biggy@bbrpg.com

• Ufo's. Jeśli ktoś ma problemy z Ufo's, niech wejdzie na stronę: <http://www.gra.obywatel.pl/Ufos.htm>. Kamcio z Gdańska

• Zapraszam wszystkich wielbicieli sagi Oddworldu na jedną z nielicznych polskich witrin o tej tematyce. Poszukuję współpracowników w tworzeniu tego site'u. Oto jego adres: www.oddworld.prv.pl. Mój mail: rage5@poczta.wp.pl

• Najnowszy, aktualny - pierwszy numer magazynu internetowego WIATRAN dostępny pod adresem: www.kki.net.pl/~mkiodzio. A w nim m.in. o mieście Końskie, gry, na luzie, piłka nożna i wiele, wiele innych. Maile wysyłajcie na dwa adresy: mkiodzio@poczta.kki.net.pl lub wiatrancel1@poczta.wp.pl. Serdecznie zapraszam!!!

• Zapraszam wszystkich uczących się (i nie tylko...) na stronę www.gotowce.prv.pl. Oprócz licznych "pomocy naukowych" mnóstwo humoru, zabawnych mp3 i coś na serio - Java Scripts, czyli niezbędny każdego webmastera. Uwagi na adres: wojtekm@poczta.fm

• Jeśli chcesz zaprenumerować darmowego e-zina Computer Mag, który zajmuje się sprzętem, programowaniem, telefonią komórkową i innymi ciekawostkami, to wyślij pusty mail na adres ysserian@go2.pl

UWAGA

Michał W. z łodzi - Grzegorz przysłał nam list. Twierdzi, że nie może odesłać Ci gry (patrz ramka w 11/00), gdyż zginał mu Twój adres. Skontaktuj się z nami - prześlemy Ci adres Grzegorza, być może się z nim ponownie skontaktował.

• Nowy serwis MaTraX'a =:-). Wiele ciekawych rzeczy dla każdego: muzyka, gry, tipsy =:-). Adres: <http://www.warexpl.com>

• Zrobiłem stronę! <http://yeslik.w.interia.pl> - Jest tam klub, chat i dużo innych bajerków. Ta strona jest o wszystkim i dla wszystkich, zapraszam wszystkich!!! Yeslik@interia.pl

• UWAGA: powstaje nowa gra RPG pt. Wrota czasu. Czekajcie cierpliwie!!! Grę tworzy SZAMAN: szaman_master@poczta.wp.pl

• Niedługo wystartuje nowy odlatowy mag internetowy: wszystkich chętnych do zaprenumerowania zina proszę o kontakt pod adresem gambirinus@poland.com

• Pomogę KAŻDEMU męczącemu się z Simon the Sorcerer 2, Sam & Max, Police Quest 3 i wieloma innymi przygodówkami (oczywiście starszymi). Piszcie na adres: jacekhalas@szkola.net

• Pomogę każdemu, kto ma problem z TR1, TR2, TR3, TR4 + wszystkie dodatki. E-mail: trmaster@poczta.onet.pl, tel.: (0-13) 4460335

Zostałem oszukany przez: M. Burego, Sępólno, woj. kujawsko-pomorskie. Mianowicie, osobnik ten miał się ze mną zamienić na DVD-ROM. Ja miałem dać mu gry. Moje gry wysłałem mu 2 października (doszły do niego 11 października). (...) Dalem mu 3 pełne, oryginalne wersje gier: Broken Sword 2, A.D.2044, Podwójne kłopoty Buda Tuckera... Ł. Wydra, Krasnik Lub.

>>>Panie M. Bury - albo szybko i uczciwie wyjaśnij sprawę, albo... Albo pokażemy Ci, że oszustwo czasem cholernie nie poplaca. A uwierz mi, że mamy parę metod narobienia nie tylko obciachu, ale i kłopotów... Prawdziwych kłopotów. Dla tych, co wykorzystują nasze lamy dla swoich "geszefów" litosci i zmiłowania mieć nie zamierzamy. Przemysł to - byle szybko.

Kurs C++

część 9

Wiktor Zychla

wzychla@vulcan.pl

lista dyskusyjna kursu:
http://members2.boardhost.com/TorqDJGPP

Bardzo często programista staje przed dużym problemem: zaimplementowany algorytm daje ciekawe wyniki, tyle że w żółtym tempie. Wyjścia są dwa. Odczekać jakiś czas, a problem rozwiąże się sam dzięki wzrostowi mocy obliczeniowej komputerów. Albo po prostu zmienić algorytm na lepszy.

Szybka arytmetyka na liczbach rzeczywistych

Algorytm tworzenia fraktalnych zbiorów Julii, który ostatnio przedstawiłem, niestety ma jedną wadę. Jest żenująco wolny. W każdym razie mnie nie zadowala. Ma jednak i zaletę: dość łatwo go zrozmieć, prościej już się po prostu nie da.

Tradycyjnie zacznę od mierzenia czasu potrzebnego na przygotowanie przykładowych zbiorów Julii. Odpowiedni program znajdziesz na CD w podkatalogu **Julia1**. Oto czasy, jakie otrzymałem (nie używałem żadnych przełączników do optymalizacji):

c	czas
(0, 0)	4,29
(-1, 0)	2,96
(0,5; 0,5)	1,97

Oczywiście najdłuższą (4,29 sekundy) trwało generowanie owego "kółka" (patrz poprzedni odcinek). Jest tam dużo punktów, dla których algorytm musi wykonać maksymalną liczbę iteracji (u nas było to 31).

Za każdym razem program mozołnie liczy $x * x + c$ dla liczb zespolonych i, jak nie trudno się domyślić, właśnie to jest wąskim gardłem. Operacje na liczbach zmiennoprzecinkowych są już i tak dość wolne, a przecież liczby zespolone to coś więcej.

Nieoceniona okaże się pewna bardzo ciekawa idea: otóż wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z operacjami na liczbach rzeczywistych, można reprezentować je za pomocą liczb... całkowitych.

Na przykład zamiast 1,0 można pamiętać 1000. Zamiast 1,5-1500. Dodawanie i odejmowanie jest trywialne. Chcesz policzyć: 2,879 + 1,33? Proszę bardzo: 2879 + 1330 = 4209. Wynik oryginalnego dodawania: 4,209.

A co, jeśli interesuje mnie większa dokładność niż 3 miejsca po przecinku? Albo jeśli

to za dużo, bo wystarczy mi jedno? Proste: nie muszę mnożyć przez 1000. Mogę mnożyć np. przez 10 (wtedy zamiast 4,5 mam 45), przez 100 000 (zamiast 1,32532 byłoby 132532) albo nawet przez 17 (wtedy 5,64 byłoby równe 96) czy cokolwiek. Po prostu "baza" naszego systemu mogłaby być dowolna (zaraz się okaże, jakie to ma znaczenie).

Pozostaje jeszcze kwestia mnożenia. Załóżmy, że chcę policzyć 1,093 * 1,456 i "bazą" jest 1000. No to liczę: 1093 * 1456 = 1 591 408, czyli u nas 1591,408. Uff... Coś mnie wyszło...

No tak, przecież 1,0 * 1,0 = 1,0, a u nas 1000 * 1000 = 1 000 000. Jak to obejść? Okazuje się, że wystarczy wynik mnożenia... dzielić przez 1000!

Czyli 1,093 * 1,456 = 1,591 (1 591 408 / 1000 daje liczbę całkowitą 1591). Pomnóż z boku. Oczywiście, że się zgadza.

Pozostaje mała wątpliwość. O ile działania 2879 + 1330 na pewno wykona się o wiele szybciej niż 2,879 + 1,330 (zaraz to sprawdzimy), to czy działania 1094 * 1456 / 1000 (czyli aż trzy) na pewno wykonuje się szybciej niż po prostu 1,094 * 1,456?

I tu tkwi haczyk. Otóż nikt nie każe nam korzystać z "bazy" równej 1000. Okazuje się, że o wiele wydajniej zadziała... np. 1024. Zamiast dzielić przez 1000, wystarczy wykonać operację przesunięcia bitowego o 10 bitów w prawo!

Przetestowałem dodawanie:

```
# include <stdio.h>
# include <time.h>
```

```
int main()
{
    int xi,yi,zi;
    double x,y,z;

    clock_t s,e;
    int i;

    xi = 2879; yi = 1330;
    s = clock();
    for (i=0; i<500000000; i++)
        zi = xi + yi;
    e = clock();
    printf("typ int: %2.2f\n",
           (double)(e-s)/
           CLOCKS_PER_SEC);
```

```
x = 2.879; y = 1.330;
s = clock();
for (i=0; i<500000000; i++)
```

```
z = x + y;
e = clock();
printf("typ double: %2.2f\n",
       (double)(e-s)/
       CLOCKS_PER_SEC);

return 0;
}
```

otrzymując wyniki: 0,77 dla typu int, 1,76 dla typu double (program w katalogu **TestPlus**). Podobnie przetestowałem mnożenie (program w katalogu **TestRazy**), otrzymując wyniki: 1,26 dla typu int, 1,81 dla typu double.

Zastosowałem tę technikę w programie rysującym fraktal Julii (katalog **Julia2**).

```
# include <stdio.h>
# include <pc.h>
# include <allegro.h>
# include <time.h>
```

```
clock_t s,e;
```

```
BITMAP* bufor;
int cx=0, cy=0;
```

```
void RysujJulie()
{
    int i,j,px,py;
    int xn,yn,x2,y2,x,y;
    unsigned char c;
    for (i=-1920; i<1920; i+=6, px++)
        for (j=-1920; j<1920; j+=8, py++)
        {
            c=0;
            x=i; y=j;
            x2=x*x;
            y2=y*y;
            while ((x2+y2)<4000000) &&
                (c<31))
            {
                c++;
                y=(x*y)>>9+cy;
                x=((x2-y2)>>10)+cx;
                x2=x*x;
                y2=y*y;
            }
            ((short int *)bufor->line[py])[px]=
                makecol16(8*c,255-c,8*c);
        }
    blit(bufor, screen, 0, 0, 0,
          640, 480);
}
```

```
int main()
{
    int err;

    allegro_init();
    set_color_depth(16);
    if ((err=set_gfx_mode(GFX_AUTODETECT,
                          640, 480, 0, 0)<0)
        {
            printf("Error: %s\n",allegro_error);
            return(1);
        }
    bufor = create_bitmap(640, 480);

    s = clock();
    RysujJulie();
    e = clock();

    getch();
}
```

```
destroy_bitmap(bufor);
textmode(3);
printf("Czas rysowania: %2.2f\n",
       (double)(e-s)/CLOCKS_PER_SEC);
getch();
}
```

Oto uzyskane czasy:

c	czas
(0, 0)	0,22
(-1, 0)	0,16
(0,5; 0,5)	0,11

Wygląda więc na to, że druga wersja jest ok... 19 razy szybsza!



Rezultat taki sam jak ostatnio, ale 19 razy szybciej!

Program ten wymaga kilku słów komentarza. Niekoniecznie proste może się bowiem okazać przetłumaczenie wszystkich operacji na liczbach zespolonych na naszą "szybką" arytmetykę (umówmy się, że tak będziemy ją nazywać). Przede wszystkim nie ma już jednego parametru c, tylko są dwie jego współrzędne: cx i cy. Inaczej też liczymy moduł liczby zespolonej (czyli, przypomnę, odległość punktu od początku układu współrzędnych). Dla liczby zespolonej (x, y) jest to po prostu $x^2 + y^2$ (zauważ, że formalnie powinno to wszystko być pod pierwiastkiem, ale ponieważ liczenie pierwiastka jest czasochłonne, a opuszczenie go jest tutaj dopuszczalne, więc mamy dodatkowy zysk na prędkości). Pomocnicze zmienne x2 i y2 przechowują wartości odpowiednio x^2 i y^2 .

Sercem układu iteracyjnego są tym razem dwie linijki:

```
y=((x*y)>>9)+cy; // 1
x=((x2-y2)>>10)+cx;
```

Tak właśnie wygląda wzór naszego prostego układu iteracyjnego ($x^2 + c$) przetłumaczony na język "szybkiej" arytmetyki. Jego zrozumienie wymaga głębszego wnikięcia w szczegóły operacji na liczbach zespolonych. Zainteresowanych zapraszam do lektury, a niezainteresowani mogą przeskoczyć dalej.

Każda liczba zespolona jest parą liczb rzeczywistych. Aby więc przetłumaczyć wzór układu iteracyjnego $x \rightarrow x^2 + c$, najpierw należy sobie uświadomić, że zarówno x, jak i c są PARAMI liczb. Niech więc $x = (xp, yp)$, a $c = (cx, cy)$.

Nasz wzorek wygląda więc jakoś tak:

```
(xp, yp) -> (xp, yp) * (xp, yp) + (cx, cy) [1]
```

Mnożenie liczb zespolonych wyraża się wzorem:

```
(a, b) * (c, d) = (ac - bd, ad + bc)
```

a dodawanie:

```
(a, b) + (c, d) = (a + c, b + d)
```

Po rozpisaniu wzorów [1] przyjmuje więc postać:

```
(xp, yp) -> (xp * xp - yp * yp + cx, 2 * xp * yp + cy) [2]
```

Jeśli popatrzyć uważnie na postać linijek programu [1] i na to, co teraz wyliczyłem, to zobaczysz, że to jest dokładnie to samo (pamiętałem o tym, aby przy mnożeniu przesunąć o odpowiednią liczbę bitów w prawo, a zamiast pisać $(2 * xp * yp) >> 10$ napisałem $(xp * yp) >> 9$).

Uff... Dobry programista nieraz styka się z czysto matematycznymi obliczeniami. Często tylko tak może zauważyć, że jego program da się jakoś zoptymalizować. Doskonałe enginy Quake'a czy Unreal'a nie powstałyby nigdy, gdyby nie żmudna praca wielu ludzi i dziesiątki godzin spędzonych nad wzorami matematycznymi. Co ciekawe wiele bardzo ważnych odkryć miało miejsce, kiedy jeszcze nie było komputerów. Czy uwierzysz, że Julia badała zbiory, które nazwano potem jego imieniem na początku XX wieku? I już wtedy miał pewne wyobrażenie o tym, jak one będą wyglądać? Swoją pracę opublikował w roku 1918, gdy miał... 25 lat.

Animacja zbiorów Julii

Skoro zbiory potrafimy generować już w znośnym czasie, to w dość prosty sposób można uzyskać ich animację. Wystarczy płynnie modyfikować parametr c. Podobną rzecz robiłem już przy omawianiu efektu wicherowania, więc przypomnę, że można do tego celu zaprząć funkcje trygonometryczne. Program w katalogu **Julia3**.

Po artykule na temat wicherowania dostałem kilka listów od "fachowców", którzy wyrażali się bardzo niepocholebnie o prędkości działania tamtego programu. Wydawało im się, że kiedy implementowali podobne algorytmy w assemblerze, to całość działała o wiele szybciej. W związku z tym skrytykowali sens programowania w języku C w ogóle, obstając przy swoim "asm rule".

Umknął im jeden drobniaczek – ich programy chodziły w 320 x 200 przy 8 bpp, ten, który prezentowałem, chodził w 640 x 480 w 16 bpp. Aby przekonać

się, jaka jest różnica, proponuję uruchomić program z katalogu **Julia4**, który przygotowałem właśnie w 320 x 200 x 8 bpp. Mam nadzieję uciąć tym wszelkie uwagi. Na moim komputerze ta wersja generuje... 71 FPS, aż przyjemnie popatrzeć!

Zbiory Julii w 3D

Do tej pory mówiłem o zbiorach Julii w przestrzeni liczb zespolonych. Okazuje się, że model działa równie dobrze w przestrzeni kwaternionów, czyli w przestrzeni... czterowymiarowej. Oszczędzę szczegółów technicznych, za to chciałbym zainteresować wszystkich wyjątkowo ciekawym programem. To QUAT autorstwa Dirka Meyera. Dzięki QUAT-owi można oglądać trójwymiarowe obrazy takich zbiorów. Program (binaria i źródła) można ściągnąć z: http://www.cip.rus.uni-stuttgart.de/~phy11733/index_e.html. Dodam, że rozpowszechniany jest na podstawie licencji GNU.

To, co mi się podoba najbardziej, to możliwość tworzenia obrazów stereoskopowych (w końcu cztery wymiary oglądane w trzech to coś więcej niż w dwóch). Oto kilka przykładów.



Stereoskopowy obraz 4-wymiarowego zbioru Julii



Powiększony fragment zbioru Julii



QUAT sam dba o cieniowanie

Zbiór Mandelbrota

Badania, jakie prowadził G. Julia, zostały na wiele lat zapomniane. Dopiero na przełomie lat 70-tych i 80-tych zespół pod kierunkiem B. Mandelbrota podjął się kontynuowania tej ścieżki. Wyniki okazały się jednymi z najważniejszych dokonań współczesnej matematyki. Przede wszystkim Mandelbrot dysponował już komputerami.

Mandelbrot zadał następujące pytanie: czy w zbiorach Julii panuje jakiś porządek? Czy kształty uzależnione od parametru c można jakoś usystematyzować?

Jako czynnik porządkujący wybrano własność "bycia spójnym". Zauważono bowiem, że niektóre zbiory są spójne (tzn. są jednym kawałkiem, np. kółko, den-

dryt), inne zaś są totalnie niespójne (tzn. składają się z nieskończonej liczby małych kawałeczków).

Ponieważ parametr c jest również liczbą zespoloną, Mandelbrot postanowił przeprowadzić eksperyment, w którym na płaszczyźnie zespolonej punkty odpowiadające spójnym zbiorom Julii zaznaczałoby się ustalonym kolorem.

Pierwsze obrazy fraktalnego zbioru, jaki ukazał się oczom badaczy, szybko obiegły świat. Dziś są popularyzowane w wielu publikacjach.

Aby zobaczyć zbiór Mandelbrota, wystarczy bardzo nieznacznie zmodyfikować funkcję generującą zbiory Julii.

Program w katalogu **Mandelbrot**.



Zbiór Mandelbrota nieestety jest tylko jeden...

```
void RysujMand()
{
    int i,j;
    double px,py;
    complex<double> x;
    unsigned char iter;

    clear(bufor);
    for (j=0, py=-2.1; j<480; j++, py+=0.00875)
        for (i=0, px=-2.5; i<640; i++, px+=0.00625)
        {
            iter=0;
            c=complex<double>(px, py); //1
            x=complex<double>(0, 0); //2
            while ((abs(x)<4.0) && (iter<255))
            {
                iter++;
                x=x*x+c;
            }
            ((short int *)bufor->line[j])[i]=
                makecol16(255-iter, iter, iter);
            blit(bufor, screen, i, j, i, j, 1, 1);
        }
}
```

Układ iteracyjny pozostaje TEN SAM. Zwróć uwagę na linijki oznaczone //1 i //2. Różnice ująłem w obrazową tabelkę. W każdym punkcie płaszczyzny, którego kolor określamy, potrzebujemy zarówno wartości parametru c, jak i początkowej wartości x.

Najważniejszy wniosek płynący z tej tabelki: o ile zbiorów Julii jest nieskończenie wiele (dzięki temu można je efektywnie animować), to zbiór Mandelbrota jest TYLKO JEDEN.

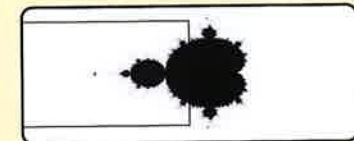
	Zbiór Julii	Zbiór Mandelbrota
Układ iteracyjny	$x = x^2 + c$	$x = x^2 + c$
Początkowa wartość x	Współrzędne badanego punktu	0
Parametr c	Dowolna liczba zespolona	Współrzędne badanego punktu

Czy to znaczy, że nie można jakoś efektywnie nim "manipulować" (określenie "bawić się" wydaje mi się zawsze nieco nieostrożne)?

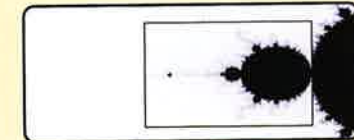
Otóż można! W końcu kto nam każe ustalać takie, a nie inne rozmiary naszego "okna na świat"? A co, gdyby zrobić "zblizenie" na jakiś fragment? Okaże się, że kryje się tam nieskończony, doskonały świat, zawierający nieskończenie wiele malutkich kopii zarówno samego zbioru Mandelbrota, jak i fragmentów wszystkich zbiorów Julii.

W porównaniu ze skomplikowaniem struktury zbioru Mandelbrota świat fizyczny wydaje się być okruszkiem. Jest "tylko" skończony (w sensie "rozdzielczości", nie wydaje się, by istniało coś mniejszego niż kwarki)...

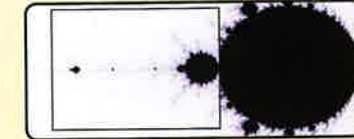
Na CD w katalogu **MandZoom** znajdziesz prosty program, za pomocą którego możesz badać wnętrze zbioru Mandelbrota. Napisanie tego programu było swego czasu dla mnie wielką przygodą. Zachęcam do podjęcia wyzwania. Jeśli dostanę coś rzeczywistego fajnego (np. interaktywny program z możliwością zgrzywania screenów itp.), to niewykluczone, że autorowi pogratuluję na łamach CDA. □



...ale za to można badać jego wnętrze.



Kolejne obrazki przedstawiają przybliżenie.



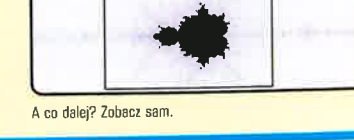
fragmentu "szyjki" zbioru Mandelbrota.



Coś, co na pierwszym obrazku jest tylko małą plamką.



na zbliżeniu okazuje się KOPIA całego zbioru Mandelbrota.



A co dalej? Zobacz sam.

**2
CD**

PCFormat

Porady, kursy, informacje

www.pcformat.pl

Cyfrowe zbliżenie

- ✓ Kompendium komputerowej fotografii



Wszystko dla mnie, za darmo!

- ✓ 40 aplikacji, które można zdobyć, nie płacąc ani złotówki
- ✓ pakiety biurowe
- ✓ programy graficzne
- ✓ PIM-y
- ✓ Narzędzia do prezentacji
- ✓ Tworzenie stron WWW
- ✓ Aplikacje CAD
- ✓ Modelowanie 3D
- ✓ Użytki
- ✓ Serwisy online (biura wirtualne, albumy fotograficzne, przechowywanie danych i inne)



Heavy Metal

- ✓ Roboty - panowie i przyszłość inteligencji czy sługi i śmieszne dziwadła?

Na dwóch CD pełne wersje

Hemera Photo-Objects Sampler
Internet Explorer 5.5
Mail Watch
Second Copy
Safeclean Utilities 2.0
WinOptimizer 99
WS_Ping ProPack 2.1
Uninstall Manager 2.0
Web Personal Edition
ProtectX 3.05
GenoPro 1.71
Forte for Java, Community Edition
Singularity 3.0
SmartDraw 3



polski program
multimedialny
pełna wersja
całokompaktowa

Tropikalne
ryby
akwariowe

Poradniki, przewodniki, kursy!

- ✓ SB Live 5.1 Platinum. Player 512
- ✓ Coolery
- ✓ Sterowanie głosem
- ✓ Procesory
- ✓ 20 substancjalnych porad dla Worda 2000
- ✓ Wielkie pieniądze (Microsoft Money 2000, pakiety finansowe)
- ✓ Windows - zapomniane narzędzia



Poszukiwana jest MYSZ...

...żywa lub martwa

Heh, nie wiemy, czy zdajecie sobie z tego sprawę, że za kilkanaście dni będziemy mieli nowy, już dwudziesty pierwszy wiek! Dzięki temu będziemy mogli kiedyś napisać, że żyliśmy na przełomie XX i XXI wieku. Jak to dumni brzmi! :) No ale przestańmy już zachwycać się nieustannie płynącym czasem ("dziś sam jestem dziadkiem..." :) - dop. Razieli). Ekhm... Otóż tym razem przyszykowaliśmy dla was programiki ukazujące sposób wykorzystania myszki w Pascalu, a także... wyniki naszego minikonkursu!

PolarX & Razieli (Blue East Software)

Przypomnijmy może najpierw, jakie było wasze zadanie. Otóż zadaliśmy wam pytanie: "Czym różni się Pascal od Turbo Pascala?". Rozwiązań na konkurs przyszło naprawdę wiele, za co wszystkim czytelnikom dziękujemy. Wasze odpowiedzi były bardzo zróżnicowane, no ale za chwilę przekonacie się o tym sami. Najpierw wyniki. Otóż wszem i wobec ogłaszamy, że zwycięzcami drugiego pascalogowego konkursu zostali... WSZYSCY BIORĄCY W NIM UDZIAŁ :). A dlaczego to? Ano dlatego, iż nie chcieliśmy nikogo wyróżniać, nie będąc sami w 100% pewni odpowiedzi :). Może to i trochę śmiesznie brzmi, ale ten nasz konkursik miał być taki raczej "dla jaj". Jak już wcześniej wspomnieliśmy, przyszło do nas wiele ciekawych odpowiedzi. Postanowiliśmy wybrać dla was kilka najciekawszych i opublikować je. No i to też czynimy :).

Czym się różni Pascal od Turbo Pascala?

Po pierwsze: Pascal był fizykiem (chyba). Turbo Pascal raczej nim nie był. Po drugie: Pascal i Turbo Pascal to dwie różne nazwy tego samego języka programowania. Ale czemu nadano mu dwie nazwy? Przypuszczam, że w celach reklamowo-promocyjnych. Pascal powstał w czasach, gdy kompy były baaaaardzo wolne i nazwa Turbo Pascal miała powiedzieć ludziom, że kompilator będzie chodził szybko nawet na ich słabym sprzęcie, a w rezultacie zachęcić do kupna. Po trzecie: no to na tyle.

Guinea

NAGRODA: wyśrubowany śrubokręt

To jest jak z C i C++. Nowsza wersja zawiera stare procedury i funkcje, ale ma także dołożone nowsze, bardziej na czasie. Kiedy projektowano Pascala, nie było czegoś takiego jak programowanie obiektowe czy "hermetryzacja" danych i funkcji, a "modularyzacja" programów pozostawała na bardzo niskim poziomie. To wszystko weszło razem z C++, potem przeszło na Turbo Pascala. Kompilator TP umie wykorzystać nowe możliwości nowszych procesorów (nowszych dla niego, np. 486), takie jak 32-bitowe instrukcje koprocatora. Jedną z przydatniejszych rzeczy jest wprowadzenie nieskończonego stringa, który jest nadal używany w Delphi 5. Dla programów DOS-owych szczególnie wartościowa jest obsługa trybu chronionego procesora, która z kolei okazuje się niezmiernie pomocna w programach opartych na Turbo Vision (także wspinałbym dodatku).

Andrzej N. "SirTAP"

NAGRODA: długopis z automatycznym zmieniającym płyt

Witam. Otóż odpowiedź jest prosta: Turbo Pascal to po prostu podkreślona wersja Pascala (Pascal działa ze zwykłą prędkością, a Turbo Pascal z prędkością Turbo). (...)

Marcin J.

NAGRODA: turbosprężarka (z unowocześnioną opcją TURBO, oczywiście)

Pascal to ogólna idea języka programowania. Turbo Pascal to konkretna realizacja (interpretacja) tego języka na konkretne komputery klasy PC, zrealizowana przez (konkretną :) - MY) firmę Borland. (...)

GraCz

NAGRODA: baaardzo konkretna; konkretny jednocalowy monitor, z konkretnym jednokolorowym wyświetlaczem (w konkretnym kolorze, ma się rozumieć)

Jak sami widzicie, mieliśmy troszkę czytania :). No ale pora zamknąć już temat konkursu i przejść do rzeczy bardziej konkretnych (hie, hie :)). Tak więc dziś zajmujemy się obiecana myszką :). Pierwszym krokiem w naszych dzisiejszych poczynaniach będzie stworzenie prostego modułu, który ufatuji nam później posługujemy się myszką. Zatem włącz swojego Turbo Pascala i do dzieła!

{moduł006 - obsługa myszki}

unit modul006;

interface uses dos;

```
procedure PokazMysz;  
procedure UkryjMysz;  
procedure PozycjaMyszy(var  
x,y,b:word);  
procedure KlatkaMyszy(x1,y1,x2,  
y2:word);
```

implementation

```
procedure PokazMysz;  
var r:registers;  
begin  
r.ax:= $0001;  
intr($33,r);  
end;
```

```
procedure UkryjMysz;  
var r:registers;  
begin  
r.ax:= $0002;  
intr($33,r);  
end;
```

```
procedure PozycjaMyszy(var  
x,y,b:word);  
var r:registers;  
begin  
r.ax:= $0003;  
intr($33,r);  
x:= r.cx;  
y:= r.dx;  
b:= r.bx;  
end;
```

```
procedure KlatkaMyszy(x1,y1,x2,  
y2:word);  
var r:registers;  
begin  
r.ax:= $0007;  
r.cx:= x1;  
r.dx:= x2;  
intr($33,r);  
r.ax:= $0008;  
r.cx:= y1;  
r.dx:= y2;  
intr($33,r);  
end;
```

end.

Objaśnienie:

Chyba nie potrzeba objaśnień, gdyż wszystko jest oczywiste :P. Nieee? No jasne - nie uważało się na poprzednich lekcjach! Za karę przeczytasz jeszcze raz wszystkie poprzednie odcinki kursu :). Przejdźmy jednak do konkretów. Jak zapewne zauważyliście, nasz nowy moduł zawiera cztery podstawowe procedury do obsługi myszki. Są nimi: - PokazMysz - wyświetla kursor na ekranie monitora, - UkryjMysz - ukrywa kursor myszy, - PozycjaMyszy - wczytuje aktualny stan myszy (pozycja X i Y, stan przycisków), - KlatkaMyszy - określa rozmiar pola, po którym może poruszać się mysz.

Zapewne zaskoczył cię widok niezrozumiałych "krzaczków" w powyższym module. Lecz głowa do góry - nie będziesz musiał (przynajmniej na razie) uczyć się ich znaczenia. Zdradzimy tylko tyle, że wiążą się one z tzw. przerwaniami. No dobra, podstawowe wiadomości już mamy. Porę więc napisać nasz pierwszy program obsługujący mysz - w trybie tekstowym.

{program105 - myszko, pokaż się!}

```
program program105;  
uses modul006,crt;
```

```
begin  
pokazmysz;  
readkey;  
end.
```

Objaśnienie:

Na pierwszy rzut oka to "coś", co nazywaliśmy myszką, wygląda jak latający prostokąt :). Nie można jednak narzekać - jest to bowiem typowy wygląd tekstowego kursora. Spróbujmy jednak urozmaicić nasz program o prosty bajer ograniczający swobodę ruchu naszej myszki :).

{program106 - mysz ma nową klatkę}

```
program program106;  
uses modul006,crt;
```

```
begin  
klatkamyszy(1,1,300,100); {1}  
pokazmysz;  
readkey;  
end.
```

Objaśnienie:

{1} polecenie KlatkaMyszy wywołujemy wraz z parametrami w nawiasie (x1,y1,x2,y2), które określają współrzędne punktu początkowego i końcowego obszaru, po jakim może grasować nasza myszka.

W powyższym programie daliśmy naszej myszce do dyspozycji około 1/4 powierzchni ekranu monitora. Moglibyśmy do tego dodać jeszcze np. wyświetlacz aktualnych współrzędnych. Postanowiliśmy jednak przejść szybko do myszki w trybie graficznym, aby tutaj pokazać wam, do czego tak naprawdę możemy wykorzystać naszą podopieczną :). Zaczniemy więc od rzeczy banalnej - od zainicjowania myszki w trybie graficznym.

{program107 - mysz w 640 x 480}

```
program program107;  
uses modul006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:= 9;
```

```
tryb:= 2;  
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');  
end;
```

```
begin  
inicjacja;  
pokazmysz;  
readkey;  
end.
```

Objaśnienie:

No i mamy piękną, kształtną myszkę (to już nie to samo co ten tekstowy prostokąt :)). Szkoda tylko, że nasz kursor nie ma jakiegoś fajnego wdzianka, ale może i na to przyjdzie pora :). W następnym programiku spróbujemy urozmaicić nasz ekran o kilka fajnych bajerków. No więc do dzieła!

{program108 - gdzie jesteś, myszko?}

```
program program108;  
uses modul006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;  
x,y,b,xx,yy,bb:word;  
pozx,pozy,stanb:string;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:= 9;  
tryb:= 2;
```

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');  
end;
```

```
procedure myszka;  
begin  
pozx:= '0';  
pozy:= '0';  
stanb:= '0';  
outtextxy(10,440,pozx);  
outtextxy(10,450,pozy);  
outtextxy(10,460,stanb);  
setfillstyle(1,0);  
pokazmysz;  
repeat  
pozycjamyszy(x,y,b);  
if (xx<>x) or (yy<>y) or  
(bb<>b) then  
begin  
ukryjmysz;  
bar(10,440,35,470);  
xx:= x;  
yy:= y;  
bb:= b;  
str(xx,pozx);  
str(yy,pozy);  
str(bb,stanb);  
outtextxy(10,440,pozx);  
outtextxy(10,450,pozy);  
outtextxy(10,460,stanb);  
pokazmysz;  
end;  
until keypressed;  
end;
```

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');  
end;
```

```
procedure paint;  
begin  
inicjacja;  
pokazmysz;  
repeat  
pozycjamyszy(x,y,b);  
if (xx<>x) or (yy<>y) or  
(bb<>b) then  
begin  
xx:= x;  
yy:= y;  
bb:= b;  
ukryjmysz;  
if b=1 then putpixel(x,y,12);  
if b=2 then putpixel(x,y,14);  
if b=3 then putpixel(x,y,9);  
if b=4 then putpixel(x,y,10);  
if b=5 then putpixel(x,y,11);  
if b=6 then putpixel(x,y,13);  
if b=7 then putpixel(x,y,15);  
pokazmysz;  
end;  
until keypressed;  
end;
```

```
begin  
inicjacja;  
myszka;  
closegraph;  
end.
```

Objaśnienie:

W powyższym programie mamy kilka ważnych nowostek. Pierwszą z nich jest zastosowanie pętli REPEAT...UNTIL, na początku której wstawiliśmy polecenie PozycjaMyszy(x,y,b). Jak łatwo można się dopatrzeć, w powyższej pętli nie ma żadnych poleceń specjalnie opóźniających "zapętlenie", więc procedura PozycjaMyszy jest powtarzana "bardzo często". Dzięki temu

program cały czas ma "na świeżo" podawane dane dotyczące stanu myszki. Przydałoby się jeszcze rzecz słówko na temat możliwych "stanów" przycisków myszy. Jak zapewne zauważyliście, wciśnięciu przycisku towarzyszy zmiana cyferki. Możliwe wartości to 0-7. Oto co poszczególne z nich oznaczają:

0 - brak wciśniętych przycisków
1 - lewy przycisk myszy
2 - prawy przycisk myszy
3 - lewy + prawy przycisk myszy
4 - środkowy przycisk myszy
5 - lewy + środkowy przycisk myszy
6 - prawy + środkowy przycisk myszy
7 - lewy + prawy + środkowy przycisk myszy
8 - lewy palec kota...?! :)))

Dziwne w powyższym przykładzie może wydać się wam to, że zawsze, kiedy kažemy coś wyświetlić na ekranie, WYŁĄCZAMY MYSZKĘ. Niestety jest to konieczne, gdyż w innym wypadku to, co napiszemy, może "zniknąć". Jeśli chcecie wiedzieć, o co dokładnie nam chodzi, wyznaczcie w kodzie odpowiednie linijki i zobaczcie sami... Sposobu działania powyższego programu omawiać chyba nie trzeba, bo wystarczy rzucić okiem na kod i wszystko jest jasne :). A teraz mamy coś dla tych, którzy nie przepadają za panem Gatesem i jego Windoorsem :).

{program109 - Turbo Pascal Paint, czyli robimy konkurencję Microsoftowi :P}

```
program program109;  
uses modul006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;  
x,y,b,xx,yy,bb:word;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:= 9;  
tryb:= 2;
```

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');  
end;
```

```
procedure paint;  
begin  
inicjacja;  
pokazmysz;  
repeat  
pozycjamyszy(x,y,b);  
if (xx<>x) or (yy<>y) or  
(bb<>b) then  
begin  
xx:= x;  
yy:= y;  
bb:= b;  
ukryjmysz;  
if b=1 then putpixel(x,y,12);  
if b=2 then putpixel(x,y,14);  
if b=3 then putpixel(x,y,9);  
if b=4 then putpixel(x,y,10);  
if b=5 then putpixel(x,y,11);  
if b=6 then putpixel(x,y,13);  
if b=7 then putpixel(x,y,15);  
pokazmysz;  
end;  
until keypressed;  
end;
```

```
begin  
inicjacja;  
paint;  
closegraph;  
end.
```

Objaśnienie:

I jak się podoba? Teraz możecie sobie w wolnych chwilach malować gwiazdne galaktyki (wystarczy wcisnąć któryś przycisk i mocno potrząsnąć myszką :) albo karykatury szefa/nauczyciela :). Mała uwaga - jeśli nie jesteście (nie)szczęśliwym posiadaczem myszki z 3 buttonami, to niestety nie będziecie mogli nacieszyć oka więcej niż trzema podstawowymi kolorami :). No a teraz, na koniec programu, bardzo fajuchny programik ukazujący sposób tworzenia prostych menu w trybie graficznym.

{program110 - proste menu z przyciskami}

```
program program110;  
uses modul006,crt,graph;  
var sterownik,tryb:integer;  
x,y,b:word;  
wyjscie,wyz:byte;  
rx,ry:integer;
```

```
procedure inicjacja;  
begin  
sterownik:= 9;
```

```
tryb:= 2;
```

```
initgraph(sterownik,tryb,'c:\...\bgi\');  
end;
```

```
procedure przyciski;  
begin  
setfillstyle(1,4);  
bar(125,215,175,230);  
setfillstyle(1,2);  
bar(285,215,335,230);  
setfillstyle(1,1);  
bar(445,215,495,230);  
rectangle(204,265,424,280);  
outtextxy(235,170,'Witaj w naszym menu!');  
pokazmysz;  
repeat  
pozycjamyszy(x,y,b);
```

```
if (x>125) and (y>215) and  
(x<175) and (y<230) then  
begin  
ukryjmysz;  
outtextxy(221,269,'Wypisz  
tekst na ekranie');  
setfillstyle(1,12);  
bar(125,215,175,230);  
pokazmysz;
```

```
repeat pozycjamyszy(x,y,b)  
until (x<125) or (y<215) or  
(x>175) or (y>230) or (b=1);  
if b=1 then  
begin  
randomize;  
rx:= random(591);  
ry:= random(151);  
ukryjmysz;  
outtextxy(rx,ry,'Pascal');  
pokazmysz;  
delay(200);  
end;  
wyz:= 1;  
end;
```

```
if (x>285) and (y>215) and  
(x<335) and (y<230) then  
begin  
ukryjmysz;  
outtextxy(260,269,'Zagraj  
dzwięk');  
setfillstyle(1,10);  
bar(285,215,335,230);  
pokazmysz;  
repeat pozycjamyszy(x,y,b)  
until (x<285) or (y<215) or  
(x>335) or (y>230) or (b=1);
```

```
if b=1 then  
begin  
sound(500);  
delay(200);  
nosound;  
end;  
wyz:= 2;  
end;
```

```
if (x>445) and (y>215) and  
(x<495) and (y<230) then  
begin  
ukryjmysz;  
outtextxy(242,269,'Wyjście z  
programu');  
setfillstyle(1,9);  
bar(445,215,495,230);  
pokazmysz;
```

```
repeat pozycjamyszy(x,y,b)  
until (x<445) or (y<215) or  
(x>495) or (y>230) or (b=1);  
if b=1 then wyjscie:= 1;  
wyz:= 3;  
end;
```

```
if wyz<>0 then  
begin  
if wyz=1 then  
begin  
ukryjmysz;  
setfillstyle(1,4);  
bar(125,215,175,230);  
setfillstyle(1,0);  
bar(205,266,423,279);  
pokazmysz;  
end;
```

```
if wyz=2 then  
begin  
ukryjmysz;  
setfillstyle(1,2);  
bar(285,215,335,230);  
setfillstyle(1,0);  
bar(205,266,423,279);  
pokazmysz;  
end;
```

```
if wyz=3 then  
begin  
ukryjmysz;  
setfillstyle(1,1);  
bar(445,215,495,230);  
setfillstyle(1,0);  
bar(205,266,423,279);  
pokazmysz;  
end;  
wyz:= 0;  
end;
```

```
until wyjscie= 1;  
end;
```

```
begin  
inicjacja;  
przyciski;  
closegraph;  
end.
```

Objaśnienie:

Jak widzicie, udało nam się stworzyć fajne menu z podświetlanymi przyciskami. Jeszcze trochę, a zrobimy własnego kindośa :). A programik szczególnie przeanalizujcie sobie sami :P.

ZADANIE DOMOWE

Tym razem będzie na kolorowo - wzbogacić naszego Turbo Pascal Painta (program 109) o następujące opcje:
- malowanie prostokątów wraz z wypelnieniem,
- malowanie elips wraz z wypelnieniem,
- malowanie linii prostych,
- i co wam tam jeszcze innego do głowy przyjdzie... :)

Zapewniamy, że zabawa przy tworzeniu tego typu programiku będzie przednia. Na zachętę obiecujemy, iż kilka najlepszych prac zamieścimy na cedeulku Wow - więc jest o co walczyć :).

SCENA

Komputerowa

ZX-PARTY 2000

Ostatecznie więc udało się nam zorganizować kolejny ZX-PARTY. Hehehe. Trzeba przyznać, że było ostro, ale może zaczniemy od początku. Party tym razem miało miejsce we Wrocławiu, w dniach 25-27 sierpnia. Nasza ekipa, jak zwykle, podjechała z Krakowa, więc podróż była dość męcząca, biorąc pod uwagę upały oraz brak tradycyjnych rozrywek podczas jazdy szosą na Opole. W czasie oczekiwaliśmy na miłe panie stojące wzdłuż drogi, a to - niestety! katastrofa. W końcu zdarzyła się jedna kobieta pracująca; niewiele to, aczkolwiek jej zachowanie w pełni wynagrodziło nam deficyt "pań". Stała ona na skraju ulicy i wyglądała wręcz nienaturalnie, machając do ludzi w samochodach, płasząc i wijąc się, jakby jej ciałem kierował jakiś gigantyczny lalkarz. Jakby zawieszona była na sznurkach, niczym marionetka. Byliśmy tak zszokowani tym kratyńskim widowiskiem, że nawet zapomnieliśmy wykrzyknąć w jej stronę paru celnych tudzież błyskotliwych uwag.

Tym razem nasza załoga była nieco większa, gdyż zabrała się z nami moja siostra; nie za bardzo interesując się ona komputerami ośmiobitowymi, jest jednakże żywotnie zainteresowana wszelakimi innymi czynnościami, które podejmowaliśmy na opisywanym spotkaniu, hehehehe. Chciałbym jej w tym miejscu podziękować, jako kierowcy, za to, iż podczas podróży musiałem zmieniać sobie spodnie odzienie po jej odważnej szarży czołowo na poloneza; jednocześnie chciałem ją pocieszyć, iż następnym razem to już na pewno trafi.

Tak czy inaczej, po ponad pięciu godzinach dotarliśmy na miejsce. Organizatorem party był WILL, założyciel najlepszego polskiego maga spectrumowskiego "ZX-LAND", który potem przejął grupę ILLUSION. Jako że jego bratem jest FLEA, komodorowy swapper, na miejscu pojawiło się też paru komodorowców. Jeśli zaś chodzi o właściwych gości, to ostatecznie Polaków było najmniej. Najwięcej było ludzi z zagranicy; pokazali się Czesi, Słowacy i Anglicy. Ostatecznie więc zorganizowaliśmy normalne party, a nie tylko meeting, jak to było w zeszłym roku. Przyjechali członkowie najlepszych spectrumowskich grup: K3L, 3SC, RAWW ARSE, ILLUSION (z tej ostatniej był tylko MAŁY, szkoda); nareszcie były normalne compoty, albowiem prac uzbierało się dosyć sporo...

Ale lećmy chronologicznie. Pierwszy dzień - piątek - nie był szczególnie oficjalny (inna sprawa, że całe party nie było za bardzo oficjalne, hehe). Ludzie gadali, pili, ponadto pili oraz pili. Jedynym zaplanowanym punktem programu było oglądanie dem z wcześniejszego o tydzień - o ile mnie pamięć nie myli - party CHAOS CONSTRUCTIONS 2000. Tiaaaa... Trzeba przyznać, iż prace owe zrobiły na wszystkich piorunujące wrażenie. Dla mnie było to tym bardziej miłe, że wygrali mój dobry koleś, grupa BRAINWAVE, i to swoim pierwszym "pełnometrąowym"; demem. Przy okazji tego samego dnia zdezaktywowaliśmy na wieki parę ton sprzętu elektronicznego, usiłując podłączyć wszystko w celu przeprowadzenia prezentacji w dniu następnym. Okazało się, że fazy zasilania były niezgodne (czy jakoś tak, ja się tam nie znam, jam człek prosty, do elektryki nienawykty), tak czy

inaczej straciłem oba moje Spectrums (((- Timexa z twarzym dyskiem oraz ZX-a 128K, zanim w reszcie udało się jako tako przygotować sprzęt.

W drugim dniu dojechało jeszcze trochę osób, tak z Polski, jak i z Czech. W tym dniu miały być compoty, lecz stanowiło to dla nas pokazy problem, albowiem większość sprzętu się pojechała. Ostatecznie miała miejsce niewielka dawka kaszanki, ponieważ tylko do music-compo użyliśmy Spectrums, reszta musiała iść z emulatora; nikt już nie chciał narażać kolejnych komputerów/telewizorów/tunerów na spalanie... To właśnie w drugi dzień spotkania przez okno wleciała okazała się rozmiarów ryba, która lądując zakrawała posadzkę. Było to tak irracjonalne wydarzenie, że wszyscy ośmieszili. Yarek Adamski był wtedy w samochodzie i widział, że to dzieci w ten sposób zabawiały się nieskromnie, ale skoro w tamtych rejonach tak się wita gości, to ja w przyszłym roku zażyć bym sobie chciał jakiegos fileta, hehehehehe. Habił zaś skonstruował, iż powinniśmy wracać czym prędzej do domu, bo jeśli tutaj nawet dzieci znają obyczaje mafijne, to..... :-)

Wieczorkiem rozpoczęły się prezentacje prac, które co poniektórzy kończyli już na miejscu od dwóch dni. Trzeba przyznać, iż obawiałem się, że prac owych będzie mało, a ostatecznie ich liczba we wszelkich kategoriach była zupełnie rozsądna. To samo tyczy się jakości, zwłaszcza intra 1K były doskonałe; warto w tym miejscu wspomnieć o dziele Gasmana/RA oraz Baze'a/3SC (dwa pierwsze miejsca). Jeśli chodzi o grafikę, to całkiem słusznie wygrała Hanna/CrazyTronic, chyba jedyna kobieta na spectrumowskiej scenie. Szkoda, że wspaniała muzyka, której autorem był TDM/K3L, miała zaledwie trzecie miejsce, powinna być pierwsza... Co do demo competition, to już faktycznie były jaja jak balony (i bardzo dobrze): w sumie wszystkie prace to były crazy-dema, przy większości z nich można było umrzeć na hiperwentylację ze śmiechu, hehehehe, a wygrał oczywiście szaleniec Hellboj (ten nick tak się właśnie pisze, hehe). Trzeba przyznać, iż ludzie poszli w kierunku dobrej zabawy, a nie zabijania się o to, kto jest lepszy - i to mnie cieszy.

Po wyżej wspomnianej części spotkania zaczęła się kolejna ostra impreza - nie tylko pod względem muzycznym, choć istotnie słuchaliśmy głównie metalu (BAL-SAGOTH) oraz techno-metalu (zespół mój i Vavrzona - SOYTINBG). Atmosfera była iście wspaniała, dawno się tak świetnie nie bawiłem (i nie tylko ja, o czym świadczą listy, jakie dostawałem po party). Chociaż patrząc na bilans, hehehe, to sprzętu poszło w cholerę dość sporo: telewizor, wzmacniacz, pecetowska karta graficzna i kilka Spectrumów... Szkoda, szkoda, lecz - jak już pisałem - nie przeszkodziło nam to ostatecznie ani w przeprowadzeniu compotów, ani w dobrej zabawie.

Wszystko wskazuje na to, że w przyszłym roku znów zorganizujemy ZX-PARTY i - prawdopodobnie - znów we Wrocławiu. Zapraszamy wszystkich prawdziwych spectrumowców!! :-)

A poniżej znaleźć możecie wyniki tegorocznego ZX-PARTY.

ZX-PARTY 2000 FULL RESULTS

Demo Competition:

1. Popierdolon Demo/Hellboj&Factor6 84 pts
2. Zabmo/Plonba In 67 pts
4. Power of Love/Denis Of Cassiopela 56 pts
3. Sputnik/naTrent&Habi of Sputnik 53 pts

Intro Competition:

1. Quattro Formaggio: Gasman/Raww Arse 82 pts
2. Dig-It: Baze/3SC 70 pts
3. SS ZX Party Intro: ZeroTeam 38 pts
4. Octopussy: ZeroTeam 36 pts
5. K22: Icabod/Raww Arse 25 pts
6. Moon Patrol (Factor6/K3L) 18 pts
7. Fuckers: WoMo Team 15 pts

Music Competition:

1. Vodka (Yerzmyev/H-PRG ^ RA) 59 pts
2. Reinvent (Gasman/RA) 58 pts
3. U are Adult (TDM/K3L) 55 pts
4. Moon Patrol (Factor6/K3L) 42 pts
5. Tune (La/RA) 38 pts
6. Coralgot (Xagon/PHT) 29 pts
7. Second Life (Arcady Gobuzov) 10 pts
8. Desire (Arcady Gobuzov) 3 pts

Graphic Competition:

1. Grass (Hannah/CRAZYTRONIC) 67 pts
2. TV (Yerzmyev/H-PRG ^ RA) 54 pts
3. Grun (Hannah/CRAZYTRONIC) 42 pts
4. Argh! (Relic/PHT) 39 pts
5. Sputnik (Habi/SPT) 27 pts
6. Exin (Exin) 22 pts
7. Nat (Natrent/SPT) 17 pts
8. Nie będzie jutra (DJ Cube/TGTE) 13 pts

Kurs MS DOS-a

part #3

Witam ponownie!

Dostałem już kilkanaście e-maili odnośnie waszego stosunku do kursu. Jak na razie wszystko jest piękne, macie trochę problemów, więc zrobiłem mini-korner z mailami na końcu, wzorem kursu Pascala. To tyle, teraz powiem wam, co też chciałbym dziś omówić. A będą to podstawy tworzenia plików wsadowych oraz zmienne w MS DOS-ie. Te ostatnie są zupełnie inaczej obsługiwane niż zmienne znane na przykład z Pascala, więc radzę choć rzucić na to okiem.

OK, zaczniemy od podstaw. Plik wsadowy to po prostu plik tekstowy zawierający komendy dla interpretera poleceń. Wpisujemy do niego dokładnie to samo, co wpisalibyśmy w linii poleceń systemu. Różnica między plikiem wsadowym a normalnym plikiem tekstowym jest jedna - rozszerzenie to *.bat, a nie *.txt.

Tyle w kwestii definicji i innego mało potrzebnego badźwiawia, tak więc, patrząc na pliki *.bat od strony praktycznej, widzimy, że mogą nam uprościć życie. Zwłaszcza gdy chcemy szybko wykonać zbiór kilku często wykonywanych czynności, np. przejść na dysk "d:" i uruchomić Turbo Pascala, który jest znowu w jakimś pokręconym (czytaj: zaszytym gdzieś głęboko, o trudnej nazwie) podkatalogu. Nic prostszego! Wystarczy uruchomić edytor systemowy, stworzyć odpowiedni program wsadowy i uruchomić go. Możemy zrobić też kilka innych rzeczy, np. spolszczyć komendy systemowe (tj. teksty przez nie wyświetlane). Jak to zrobić, pokażę przy okazji omawiania parametrów.

Natomiast dzięki sterownikowi ANSI.SYS program wsadowy używa możliwości poruszania się kursorem po ekranie, używania kolorów (sic!) itp.

Takie programiki są przynajmniej użyteczne. Gdy doda się do tego plik startowy autoexec.bat (który ustawia nam po dziś dzień wiele parametrów systemu!), to już nikt nie ma wątpliwości, że warto coś niecoś o nich wiedzieć. A więc, jak to mawiają, przejdźmy od słów do czynów. W pierwszym odcinku pojawił się zbiór komend służących do wyciągnięcia MS DOS-a z Windows 95 lub 98. Ten proces mógłby nam zautomatyzować taki oto programik:

```
@echo off
cls
cd c:\
md c:\dos
cd %windir%\command
copy *.* c:\dos
cd c:\dos
if exist c:\dos\ansi.sys echo MS DOS został pomysłnie skopio-
wany do katalogu c:\dos!
echo Naciśnij dowolny klawisz, by kontynuować...
pause >> nul
echo on
cls
```

Przepisujemy powyższy tekst w dowolnym edytorze tekstów (choć sentyment nakazuje użycie edytora DOS-owego :-). Nadajemy mu dowolną, maksymalnie ośmioliterową nazwę - np. msdos - z rozszerzeniem *.bat. Suma sumarów, plik ma się nazywać msdos.bat. Następnym naszym krokiem jest przejście w trybie MS DOS do katalogu zawierającego nasz program i uruchomienie go przez wpisanie jego nazwy (w moim przypadku wpisujemy msdos) i naciśnięcie Enter. Jeśli wszystko pójdzie gładko, to na ekranie zostanie wyświetlony taki oto komunikat: "MS DOS został pomysłnie skopiowany do katalogu c:\dos!". Uwidocznia się tu pewna zasada tworzenia plików wsadowych - zawsze zaczynamy od komendy @echo off! Dzięki temu nie będziemy raczeni znakiem zachęty ani wypisywanymi przez system komendami.

Kolejnym przydatnym nawykiem jest wywołanie komendy cls, by wyczyścić ekran. To były tylko rady praktyczno-estetyczne, bo nie zmieniają one kompletnie NIC. Jeśli chodzi o skutek, jaki wywoła nasz program (no, poza wyglądem ekranu podczas działania programu). Następnie przechodzimy do właściwej części programu, czyli listy komend do wykonania. Pliki wsadowe, podobnie jak Basic, nie mają czegoś takiego, jak funkcje czy procedury. Wszystko piszemy jednym ciurkiem. Kompilujemy nasz program, ale co poradzić? Jedyną drogą ucieczki to instrukcja skoku - goto - ale o niej w następnych odcinkach!

Także mój wzór na batch file jest mniej więcej taki:

```
@echo off
cls
[komendy programu]
```

Tyle w kwestii podstaw tworzenia plików wsadowych. A teraz mail-korner (przypominam adres - kominck@gry.pl)! Uwaga! Miałe są w takiej postaci, w jakiej je otrzymałem, więc wszelkie niepoprawności nie są moją winą :-).

Ja w sprawie kursu... :-))
Mniej więcej poruszam się w DOS-ie... z tym że ostatnio zaskoczyła mnie jedna rzecz, mianowicie eee... kopiowanie katalogów :-). Zawsze myślałem, że odbywa się to za pomocą tej samej komendy co w plikach - copy... a tutaj qpa. Nie działa... Co robić??

P.S. Nie znasz przypadkiem adresu, skąd można by ściągnąć w miarę nową pełną, instalacyjną, świeżutką wersję DOS-a?

Redloff

Katalogi kopiujemy poleceniem xcopy [źródło] [cel]. Kopiuje ono również pliki, to jest po prostu taka rozwinęta wersja polecenia copy. Np. xcopy c:\windows d:\

Natomiast co do ściągnięcia MS DOS-a... Microsoft to nie Borland, nie udostępniają starszych programów za friko :-). Także o żadnych oficjalnych i oryginalnych źródłach MS DOS-a do "zassania" nie słyszałem.

Witam!

Bardzo spodobał mi się kurs dos-a i postanowiłem zająć się tym na poważnie. Chciałbym wiedzieć taką rzecz: jak można korzystać w dosie z Internetu? Czy potrzebna jest do tego jakaś specjalna wyszukiwarka? A może do dos-a są tylko specjalne strony w specjalnym rozszerzaniu? Proszę o pomoc.

mayron

O kurcze, nie wiedziałem, że ktoś jeszcze chce się tak bez bicia uczyć obsługi MS DOS-a :-). Ok! Odpowiadam na pytanie: w DOS-ie można korzystać z Internetu, jednak potrzebujesz kilka fajnych programików, typu sterowniki oraz przeglądarka. Jeszcze nie widziałem nikogo, kto miałby tyle siły przekonywania, żeby uruchomić Internet Explorera pod DOS-em :-)). Może jak będę miał czas i wenę tworczą, to walne poradnik, jak to zrobić, i ściągnę potrzebne rzeczy.

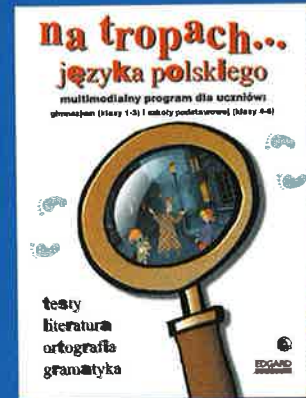
I to by było na tyle w tym miesiącu. Jeśli chcecie więcej DOS-a, to módlcie się do Naczelnych o więcej miejsca (ale nie do przesady, w końcu ile można pisać o czymś tak prostym jak obsługa MS DOS-a?). Tym miłym akcentem kończymy dzisiejszy odcinek.

Kominck

Świetna zabawa, skuteczna nauka!



"Śledem diamentów" to multimedialna gra ucząca języka angielskiego. Gracz poruszając się po bajkowym mieście - wędruje po jego zakamarkach i odkrywa nowe miejsca - pomaga królowi odnaleźć 7 zaginionych diamentów. Nauka angielskiego z programem to wciągająca przygoda. Interaktywne, animowane ćwiczenia, zabawne komentarze i dźwięki sprawiają, że gracz bawiąc się uczy! Młody podróżnik, dzięki udźwiękowionym: piosence, alfabety, słówkom (ok. 1000), praktycznym dialogom, nauczy się nie tylko rozumieć, ale także mówić, a nawet śpiewać po angielsku. W pudełku: naklejki i plan lekcji.



"Na tropach..." to program uczący polskiego na poziomie szkoły podstawowej i gimnazjum. Program to 600 ciekawych i skutecznych ćwiczeń z gramatyki, ortografii i literatury, wypracowania, podręcznik, słowniki, zdjęcia, animacje i nagrania dźwiękowe. Wszystkie ćwiczenia i testy - dzięki podobieństwu do testów kompetencyjnych - uczą najczęściej wymaganych od uczniów zagadnień. Różnorodne testy usystematyzują wiedzę i przygotowują do każdej klasówki, a także do zdania egzaminu wstępnego. "Na tropach..." to najlepszy korepetytor! Za cenę 2 godzin korepetycji zapewnia ponad 150 godzin skutecznej nauki i doskonałej zabawy.

W ofercie również:

"Profesor..." to programy uczące języka angielskiego (Henry) i niemieckiego (Klaus) dla początkujących i średnio zaawansowanych. "Profesor 2001" - to ćwiczenia, dialogi, podręcznik. Program nauczy Cię mówienia, czytania, pisania i rozumienia ze słuchu 9000 słów, zwrotów i idiomów. "Gramatyka" nauczy Cię prawidłowego stosowania najważniejszych konstrukcji wraz z wymową. Każdy "Profesor" to kilkanaście rodzajów ćwiczeń, 200 godzin nauki, Poradnik metodyczny, słownik, prosty interfejs.

Cena: 79 zł

Edgard Multimedia tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50
Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapole, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO.

WWW.EDGARD.COM.PL

Luz milenijny

Witam w grudniu/stycniu (zaślezy, kiedy kupiliście CDA...) w kąciu, którego jedynym celem jest rozbawienie czytelnika. Albo chociaż próba rozbawienia. Przypominam, że wszelkie drukowane tu teksty są albo wyszperane w Sieci, albo stworzone przez naszych czytelników. A teraz już zapraszam do lektury.

Czerwony Kapturek wersja 2001.0

(czyli baśnie zaktualizowane)

Dawno, dawno temu była sobie mała internautka, a nazywała się Czerwony K-pturek. Codziennie chatowała sobie z przyjaciółmi na kanale #las, aż tu pewnego dnia dostała e-maila od Mamy, w którym było napisane:

"Kochana Córeczko, w załączniku przesyłam Ci pliki HTML-owe dla Babci. ZaFTPuj się, proszę, na konto Babci i daj jej te pliki, bo są jej potrzebne, żeby postawić sobie stronę webową. Całuję. Mama"

Tak więc nasza mała internautka odpaliła sobie windowsowego FTP-a i załogowała się jako K-pturek, żeby przelać babci pliki, które właśnie dostała od mamy. Akurat ściągała załącznik ze swojego konta webmailowego, gdy nagle dostała przez ICQ wiadomość od użytkownika o adresie e-wilk@hacker.las.com.

K-pturek grzecznie odpowiedział na tę wiadomość, na co e-wilk uprzejmie ją pozdrowił i zapytał, dokąd to się wybierała. K-pturek odpowiedział:

- Loguję się na konto Babci, żeby prze-FTP-ować parę plików potrzebnych do postawienia własnej strony webowej.

Po takiej odpowiedzi e-wilk zatelnetował się na skróty i połączył z kontem babci pierwszy.

Gdy konto babci zapytało go o login ID, wstukał "k-pturek", scrackował hasło i wszedł na konto. Babcia, gdy zorientowała się, że to nie K-pturek, tylko ktoś inny, natychmiast skillowała mu proces, ale niestety e-wilk był szybszy. Zrobił jej ICMP flooda na wszystkie porty, których firewall babci nie pilnował: firewall się wywalił, a e-wilk zmienił hasło babci. Potem przyznał sobie prawa roota i zmienił system operacyjny na nowy, który nawet interfejsem przypominał stary system babci. A gdy już wszystko było zainstalowane, rozgościł się na koncie babci podszywając się pod dotychczasową właścicielkę.

Po chwili załogował się K-pturek i po wejściu na konto babci zorientował się, że coś się tu zmieniło. Zatałkował szybko do babci i zapytał:

- Babciu, a dlaczego masz taką wielką quotę na dysku?
- Żeby lepiej pomieścić Twoje pliki.
- Babciu, a dlaczego masz taki nowoczesny interfejs graficzny?
- Żeby lepiej skatalogować Twoje pliki.

K-pturek poczuł, że coś tu jest nie tak:

- Babciu, a dlaczego masz prawa roota?
- Żeby Cię lepiej scrackować!!!

Po takiej rozmowie nawet mały łatwowny K-pturek rozpoznał, że to wcale nie babcia, i szybkim "whois" sprawdził, że jej rozmówca talkował z konta e-wilk@hacker.las.com. K-pturek natychmiast wysłał maila do security@cyberspace.cop.org, żeby poskarżył się na oszust, Przebiegły e-wilk próbował zablokować K-pturkowi serwer POP3 przeciążając pamięć, ale na szczęście K-pturek zdążył w porę kliknąć przycisk Wyslij.

Po chwili na serwer wszedł Sysop z cyberspace.cop, który błyskawicznie odczytał adres IP e-wilka, zoverride'ował mu prawa dostępu i sam sobie przyznał profil roota. Zanim e-wilk się zorientował, Sysop skillował mu proces i założył bana na całą domenę. A z Trasha systemu operacyjnego e-wilka udało się odzyskać tabelę partycji starego systemu babci, dzięki czemu można było odtworzyć starą konfigurację.

Dzięki pomocy K-pturka i dzielnego Sysopa babcia mogła dokończyć formatowanie w HTML-u i postawiła wspaniałą stronę webową z dostępem 10 kilo na sekundę. Stronę babci podziwiali wszyscy jak Sieć długa i szeroka, i w krótkim czasie nabili jej rekordową liczbę hitów.

... I wszyscy żyli długo i szczęśliwie.

Oryginał po hiszpańsku: Eduardo J. Renedo Rguez
Tłumaczenie na polski: Tomasz M. Jasinkiewicz

Czerwony Kapturek

wersja politycznie poprawna

Nowa, politycznie poprawna wersja znanej bajki "Czerwony Kapturek".

Babcia nie była chora, a raczej była w pełni zdrowia fizycznego i mentalnego oraz absolutnie zdolna zając się sobą jako dorosła osoba (sugerowanie, że babcia może być chora, jest uleganiem szowinistycznym stereotypom; uwłacza to osobom starszym... oh, pardon moi, osobom z rzuconym im wyzwaniem chronologicznym).

Czerwony Kapturek spotyka wilka i opowiada o celu podróży. Ponieważ wykluczenie poza nawias społeczeństwa wyzwoliło wilka z niewolniczego naśladowania myśli linearnego, wywodzącej się z tradycji cywilizacji zachodniej, ten wiedział, jak dojść do babci na skróty. Wpadł do domu i zjadł babcię, czego nie należy krytykować, bowiem było to postępowanie

absolutnie naturalne dla stworzenia mięsożernego, jakim był przecież wilk. Następnie nieskrępowany sztywnymi, tradycyjalistycznymi przekonaniami dotyczącymi istoty męskości czy kobiecości, wilk przebrał się w piżamę babci i wpełzł do łóżka. Niedługo potem zjawił się Czerwony Kapturek.

- Babciu, przyniosłam Ci wegetariańskie przekąski z niską zawartością tłuszczu i sodu.

Wilk kazał Czerwonemu Kapturkowi zbliżyć się do łóżka, Czerwony Kapturek zmitygował się:

- Oj, zapomniałam, że rzucono ci wezwania optyczne jak nietoperzowi.

Potem dziewczynka... przepraszam, młoda osobka płci żeńskiej, podziwiała rozmiar nosa babci:



- Babciu, masz duży nos - oczywiście tylko relatywnie i jest on na swój sposób atrakcyjny.

Podobny komplement Czerwony Kapturek uczynił na temat zębów domniemanej babci. Wtedy nagle wilk wyskoczył z łóżka, złapał młodą osobkę i chciał ją pożreć. Czerwony Kapturek krzyknął, wcale nie przerażony inklinacją wilka do przebiegania się w ubrania kobiece, krzyk usłyszał drwal, który wpadł do domu babci i chciał zdieł wilka siekierą. Wtedy Czerwony Kapturek zaczął wykrzykiwać na drwala:

- Co sobie wyobrażasz?... Wpadasz do środka jak neandertalczyk, używasz siekiery zamiast głowy!... Seksisto! Gatunkowisto! Jak śmiesz wyobrażać sobie, że feministki i wilki nie potrafią rozwiązać swych problemów bez udziału mężczyzny!

Babcia słysząc pełne pasji przemówienie Czerwonego Kapturka wyskoczyła wilkowi z gardła, wyrwała siekiere drwalowi i obcięła mu głowę. Po tym zdarzeniu Czerwony Kapturek,

Babcia i wilk poculi pewną wspólnotę celów życiowych. Zdecydowali założyć alternatywną rodzinę opartą na wzajemnym poszanowaniu i współpracy i żyli razem w lesie, długo i szczęśliwie.

Reguły

1. REGUŁY ustalone są przez KOBIETY.
2. REGUŁĄ jest zmiana REGUŁ bez uprzedzenia.
3. Nie ma mężczyzn rozumiejących REGUŁY.
4. Jeżeli mężczyźni zaczynają rozumieć REGUŁY, REGUŁY ulegają zmianie.
5. REGUŁA mówi - KOBIETY się nie mylą.
6. Jeżeli KOBIETY są w błędzie - jest to bezpośrednim wynikiem błędu mężczyzn.
7. KOBIETA może zmienić zdanie ZAWSZE.
8. Mężczyzna nie ma prawa zmienić zdania bez pisemnej zgody KOBIETY.

nie jest konieczna, ale pomoże nam w konstruowaniu nowych produktów, które najlepiej będą odpowiadać Twoim potrzebom i zadaniom. Podkreśl właściwą odpowiedź...

1. Kim jesteś?

- Pan
- Pani
- Panna
- Por.
- Gen.
- Towarzysz
- Inne

2. Jaki model samolotu zamówiłeś?

- F-14 Tomcat
- F-15 Eagle
- F-16 Falcon
- F-117A Stealth
- Inny

3. Data zamówienia:

- Otrzymano jako prezent/pomoc dobroczyńca
- Zamówiony z katalogu
- Od nielegalnego dostawcy broni
- Zamówiony pocztą
- W sklepie na obniżce cen
- Nadprodukcja rządowa
- Inne

5. Jak dowiedziałeś się o produkcie firmy McDonnell Douglas, który właśnie zamówiłeś?

- Usłyszałem głośny ryk, podniosłem głowę...
- Ze sklepowej reklamy podświetlanej
- Od wywiadu
- Poleciał mi przyjaciel/podwładny/sojusznik
- Nacisk na rząd ze strony wytwórcy
- Zostałem zaatakowany przez taki jeden

6. Proszę wymienić trzy (3) czynniki, które wywarły największy wpływ na decyzję o zamówieniu produktu firmy McDonnell Douglas:

- Linia/wygląd
- Łapówka
- Poleciał mi sprzedawca
- Prędkość/manewrowość
- Wygoda/bajery
- Reputacja firmy
- Zaawansowany system uzbrojenia
- Cena/wartość
- Dyskusje polityków za zamkniętymi drzwiami
- Negatywne doświadczenia z produktami innych firm

7. Gdzie produkt będzie używany:

- Ameryka Północna
- Ameryka Południowa/Środkowa
- Lotniskowiec
- Środkowy Wschód
- Afryka
- Azja/Daleki Wschód
- Różne kraje Trzeciego Świata
- Inne

8. Jakie produkty posiadasz lub zamierzasz zamówić w przyszłości?

- Telewizor kolorowy
- Magnetowid
- Satelita szpiegowski
- Odtwarzacz CD
- Pociski powietrze-powietrze
- Statek kosmiczny
- Komputer domowy
- Broń jądrowa

9. Jak mógłbyś opisać siebie lub swoją organizację?

- Komunistą/socjalistą
- Terrorystą
- Stukniętym islamskim fundamentalistą
- Stukniętym (pozostali)
- Neutralny
- Dyktator
- Skorumpowany (Ameryka Łacińska)
- Skorumpowany (pozostali)
- Prymitywny/szczepowy

10. Jak zamierzasz zapłacić za nasz produkt?

- Gotówka
- Walizki z kokainą
- Dochody z ropy naftowej
- Czek
- Karta kredytowa
- Czek podróżny
- Licencja na wydobywanie złota/diamentów w twoim kraju

11. Zawód

- Sprzedawca/handlarz
- Rewolucjonista
- Duchowny
- Najemnik
- Tyran
- Zarządca
- Ekscentryczny miliarder
- Minister obrony/generał
- Emeryt
- Uczeń

12. Aby pomóc nam zrozumieć styl życia naszych klientów, zaznacz zainteresowania i czynności, które regularnie ci dotyczą:

- Golf
- Pływanie/żeglowanie
- Sabotaż
- Bieganie/uciekanie
- Propaganda/dezinformacja
- Destabilizacja/przewrót
- Niezwracanie pożyczek
- Ogrodnictwo
- Lotnictwo
- Czarny rynek/przemysł
- Zbieractwo
- Oglądanie sportu w TV
- Pędzenie wina
- Prześluchiwanie/torturowanie
- Zwierzątka
- Miałodzenie rebelii
- Szpiegostwo/rekonasans
- Moda
- Obustronne niszczenie się

Dziękujemy za poświęcenie czasu i wypełnienie tego kwestionariusza. Odpowiedzi zostaną użyte do badań rynku, które pomogą McDonnell Douglasowi w lepszej obsłudze klienta w przyszłości - jak również pozwolą ci otrzymać specjalne oferty od innych firm, rządów, grup ekstremistów i różnych konsorcjów.

Komentarze i sugestie na temat naszych myśliwców proszę kierować do:

McDONNELL DOUGLAS CORPORATION
Marketing Department
Military Aerospace Division
P.O. Box 800
St. Louis, MO 55500

Niebezpieczne gry RPG?

Otóż swego czasu rozpętała się w prasie brytyjskiej nagonka na "deprawujące i satanistyczne gry RPG". Pewnien Mistrz Gry* pracował

wtedy w gazecie, w której pracowało również grono pań przerażonych, że ich dzieci mogą popaść w szpony tego strasznego nałogu. Zaproponował im grę, żeby same mogły ocenić, czy jest to tak niebezpieczne, jak to piszą. Propozycja została przyjęta. MG przygotował prosty scenariusz: odnaleźć i uwolnić porwaną księżniczkę. Oczywiście w zamku, w którym ją uwięziono, były odpowiednie lochy, a po okolicy krążyło kilka trolli i innych potworów.

Rozgrywka wyglądała mniej więcej tak:

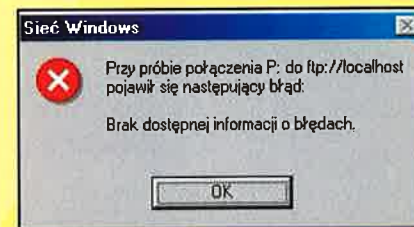
1. Napotkawszy pierwszego NPC-a, zasuszonego staruszka, który miał im wskazać drogę, panie zatorturowały go na śmierć, chcąc wycisnąć z niego coś więcej.

2. Innym, w założeniu przyjaznym NPC-ów, brały do niewoli i prowadziły przed sobą na długim sznurze jako wykrywacz zasadzek i pułapek ("O, sześć kroków przed nami zawałił się korytarz. Co robimy? - Wyciągamy sznur i szukamy nowego jeńca." :)

3. Ogólna taktyka przy napotkaniu osoby trzeciej: miecze w dłoń i huzia!!!

4. Panie wykazały się zmysłem praktycznym: ponieważ w lochach zamku skarby występowały w ilości wykluczającej zabranie ich w workach i innych plecach, jedna z nich zabrała część, wróciła do najbliższej wioski i kupiła wszystkie konie i wozy. :)

5. Po zakończonej akcji podziemia zamku były zalane, a część nadziemna płonęła. Serio!!!



6. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że z rozpędu (chyba) panie ubiły również porwaną księżniczkę. Pech.

Po sesji MG był przerażony - dzieci graczek najprawdopodobniej siedziałyby w drugiej albo trzeciej komnacie, szukały pułapek i *myślały*, jak wykonać zadanie. A co usłyszał od samych graczek? "Gazety przesadzają, nic się nie stało, jak dzieci sobie od czasu do czasu pograją."

* - Ponoć MG był znany pewnej grupie naszych czytelników - imię Terry Pratchett.

Namolna Angie

Ponoć przyjechała prosto z Hongkongu. Przyczepiła się do mnie we wtorek. Mówiłem, że mnie boli głowa, ale jej to nie ruszało. Wszędzie za mną łaziła. Zaczęłam tykać prochy: gdyby była normalna, już by się odczepiła, ale ona zaciągnęła mnie do łóżka. Następnego dnia rano spróbowałem bardziej radykalnych środków... zjadłem cebulę. Nie tylko, że jej to nie ruszyło, to jeszcze zaciągnęła mnie do łóżka na cały dzień. Leżę z nią już drugi dzień, nie poszedłem do szkoły, ledwo żyję. Ale mam nadzieję, że trzech nocy i dwóch dni non stop ze mną w łóżku nie wytrzyma.

BTW. Może ktoś ją zna, nazywa się Angie Na. Wiecie, jak się jej szybko pozbyć?

Star Wars - episode kolejny

Dawno dawno temu, w bardzo odległej galaktyce

La
La la
la la la
la la la la
la la la la la
la la.

La la la la la. La
la la la la la la la
la la la. La la la la
la la la la la la la la
la la la la. La la la la la.

La la la la la. La la la la la la la
la la la la la.

Luke Skywalker siedział spokojnie na miękkim fotelu opierając łokcie o wykonany z tworzywa sztucznego blat stojącego przed nim stołu. Patrzył przed siebie w bliżej nieokreślonym kierunku i wydawało się, że próbuje dostrzec coś w roztaczającym się za oknem iluminatora bezkresnym kosmosie. Miał niaki wyraz twarzy i tylko od czasu do czasu pocierał dłońią zamysłone czoło. Poza tymi momentami siedział spokojnie, pograżając się w dziwnym jak dla nieustraszonego pogromcy kosmosu bezruchu. Obok niego, niemal dotykając jego ramienia, siedziała księżniczka Leia. Miała zupełnie taki sam zamysłony wyraz twarzy jak jej brat. Długie włosy Lei spokojnie opadały na jej plecy, poruszając się od czasu do czasu pod wpływem nikłego strumienia powietrza, który docierał do pokoju. Mrużyła oczy. Trochę drażniło ją światło wypełniające pomieszczenie. Przygryzała dolną wargę, a dłonie spłótła ze sobą, poruszając jedynie kciukami. Rozluźniała ją to. Nawet w momentach, gdy była całkowicie spięta. Jedyną osobą, która nie mogła usiedzieć na miejscu, był Darth Vader. Bez słowa wolnym krokiem poruszał się dookoła stołu, robiąc coraz to nowe okrążenia. Czarny hełm poblyskiwał w świetle pokoju, a peleryna tego samego koloru śmierci powiewała za jego plecami. Wyglądał majestatycznie. Majestatycznie i strasznie. Głośny oddech Vadera odbijał się od ścian pokoju. Był to straszny oddech. Każdy, kto go usłyszał, nie mógł być pewny, czy dożyje następnego poranka. W końcu Vader zatrzymał się vis-a-vis rodzeństwa. Spojrzał im prosto w oczy i przemówił:

- A powiedzcie mi, wybrałście już fundusz emerytalny?

Życzę sukcesów w życiu...

...a sukcesem jest:

- W wieku 4 lat: nie sikać w majtki.
- W wieku 12 lat: mieć przyjaciół.
- W wieku 16 lat: posiadać prawo jazdy.
- W wieku 19 lat: uprawiać seks.
- W wieku 35 lat: zarabiać dużo pieniędzy.
- W wieku 50 lat: nadal mieć dużo pieniędzy.
- W wieku 60 lat: uprawiać seks.
- W wieku 70 lat: posiadać prawo jazdy.
- W wieku 75 lat: mieć przyjaciół.
- W wieku 80 lat: nie sikać w majtki.

THE CORUSCANT GLOBE

W WŁOŚCACH DLA DŁUGICH

George Lucas - amerykański samuraj?



Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że nie jestem kolejnym zwolennikiem mangi czy anime. Z kulturą Wschodu miałem do czynienia poprzez filmy fabularne i dokumentalne oraz artykuły i książki popularnonaukowe.

Czy ten tytuł jest na wyrost? O to właśnie chciałem zapytać czytających ten tekst. Może opisane przeze mnie spostrzeżenia są mylne? Może jest inna możliwość zinterpretowania pewnych zjawisk w filmach z serii "Gwiezdnych Wojen"? O jakich zjawiskach piszę? O ogromnym wpływie kultury Wschodu na sagę.

Zaraz, zaraz, jakie wpływy, zapyta się parę osób. No rzeczywiście stroje i makijaż Amidali nawiązują do tej kultury, ale to nie wystarczy do takiego stwierdzenia. Tu przyznam im rację, ale dostrzegłem więcej zapożyczeń i chciałbym niniejszym je wymienić. Przemyslcie je i powiedzcie, czyż nie mam racji?

1. Imiona rycerzy Jedi.

Imiona złożone z kilku członów, krótkich i dźwięcznych. Obi-Wan Kenobi, Qui-Gonn Jinn, Ki-Adi-Mundi. Nie kojarzą wam się z imionami samurajów?

2. Miecze świetlne.

Rycerze Jedi i Lordowie Sith walczą mieczami świetlnymi. Mimo dostępu do nowoczesnych technologii i uzbrojenia, używają tej prostej osobistej broni, ponieważ jest ona świadectwem pewnego statusu. Podobnie było w czasie II wojny światowej z oficerami japońskimi, którzy - mimo technologicznego postępu w armii japońskiej - nosili miecze. Były one bowiem oznaką przynależności do szlacheckich rodów. Miecze świetlne są proste, mają długie ostrza, trzyma się je oburącz lub w jednej ręce. Bez żadnego jelca. Czy nie przypominają wam mieczy samurajskich? Nie wspominając o sposobach posługiwania się nimi. Gdy w "Nowej Nadziei" walka na miecze przypominała jeszcze pojedynki średniowiecznych europejskich szermierzy, to już w epizodzie I mamy prawdziwą maestrię widoczną dotychczas tylko na azjatyckich filmach kung-fu.

3. Kodeks Jedi.

Swoisty kodeks postępowania. Zbliżony właśnie do kodeksu japońskich samurajów. Tu chciałbym się posłużyć nachodzącymi mnie skojarzeniami. Otóż widzę Qui-Gonna Jinn jako dobrego samuraję, pomagającego innym (uratował Jar Jara na bagnach Naboo), nie odtrącającego żadnego, nawet słabego stworzenia (przygarnął tegoż Jar Jara), niosącego pomoc i biorącego w opiekę potrzebujących (np. Anakina i jego matkę), służącego wiernie swoim panom (poselstwo podczas blokady Naboo), nie wahającego się narażać własnego życia w obronie słusznej sprawy (odbitcie królowej i pojedynek z Darth Maul'em). Qui-Gonn Jinn posiada również ucznia - Obi-Wana. W naszej kulturze zostaliby określony raczej mianem nauczyciela, natomiast w filmie - na wzór wschodni - nazywany jest "mistrzem".

Opiekuje się uczniem przez wiele lat i przekazuje swą wiedzę i doświadczenie. Tworzy się między nimi specyficzna więź. Taki sposób nauczania jest raczej mało znany i niepraktykowany przez cywilizacje zachodnie.

4. Status polityczny Imperium.

Zarówno w Chinach, jak i Japonii główną władzę dzierżył cesarz. Był on wszechwładny, decydował o życiu i śmierci, przewodził milionom ludzi. Podobnie można opisać Imperatora. Jednocześnie Imperium promowało izolacjonizm. Japończycy i Chińczycy przez długi czas nie tolerowali Europejczyków i nie chcieli udostępnić im swej kultury i techniki ani wpuścić ich do swych krajów. Podobnie w Imperium stanowiska wojskowe są obsadzone tylko przez ludzi, i to wyłącznie mężczyzn, chociaż w galaktyce pokazanej przez Lucasa nie brakuje ani innych ras, ani kobiet.

5. Stroje i makijaż królowej Amidali.

Tu nie trzeba szukać dalekich skojarzeń. Prawie każdy widział, kiedyś kimono japońskie, choćby na zdjęciu. Ci, którzy kojarzą, co to jest teatr Kabuki, bez trudu zauważą podobieństwo masek do makijażu Amidali.

6. Filozofia i nauki Jedi.

Pamiętacie nauki Luke'a u Yody? Medytacja, ćwiczenie cierpliwości, wczuwanie się w otoczenie, poszanowanie żywych stworzeń, hartowanie ciała i ducha, wyrzeczenie się wygód, niemal ascetyczny tryb życia. Prawie każda religia zawiera któryś z tych elementów, ale wszystkie razem występują właśnie w religiach i filozofiach Wschodu. Większość nauk Jedi przekazywana jest w sposób, który bez wahania nazwałbym mądrością Wschodu. Yoda doskonale uosabia filozofa i mentora takich nauk.

7. Wojna Imperium.

Mundury oficerów imperialnych. Proste, bez zbędnych ozdób. Jako żywo przypomina mi się film "Tora, tora, tora" i parę innych filmów o II wojnie światowej oraz pokazani w nich japońscy oficerowie. Zwłaszcza prawie identyczne czapki podkreślają to podobieństwo. A pancerze szturmowców? Dlaczego są białe? W naszej kulturze to przecież kolor radości i niewinności? I tu właśnie wkracza filozofia Wschodu, gdzie biały kolor stroju oznacza śmierć i żałobę. Czy, wiedząc o tym, szturmowcy nie wydają się wam bardziej groźni? Kolejną analogią jest panująca w armii imperialnej dyscyplina i bardzo ostry rygor podobny do tego, jaki stosują Japończycy.

To parę faktów, które pokazują ogromną fascynację Lucasa kulturą Dalekiego Wschodu. Pewnie, gdybym był bardziej z nią obeznany, zauważyłbym więcej podobieństw i nasunęłyby mi się więcej skojarzeń. A może jestem tylko przewrażliwiony i mam wypaczone poglądy? Pomóżcie mi to ocenić. Czy moje spostrzeżenia wydają się wam słuszne? Z chęcią o tym podyskutuję. Proszę o wyrażanie swoich poglądów. Nasz mail: tgc@cdaction.com.pl.



Thrawn - ostatni Wielki Admirał

"But... it was so artistically done". Słowa te i sytuacja, w której padły, nie powinny być obce tym, którzy mienią się miłośnikami "Gwiezdnych wojen". Wypowiedziała je bowiem, konając, istota, której istnienie zmieniło wizerunek całego uniwersum "Star Wars", istota znana ludziom pod imieniem Thrawn.

Thrawn, genialny strateg, niezmordowany wróg Rebelii, trzynasty i ostatni Wielki Admirał Imperium - kim był naprawdę? Zaiste, ślepe mu losowi jeno przypisywać należy fakt, że sylwetka tego, który znalazł się najbliżej (jak dotąd) celu, jakim pozostaje dla wiernych ideałom Imperatora ostateczne zdławienie buntu, nie doczekała się dotąd oficjalnej monografii i konstruowana musi być na podstawie kilku zaledwie fragmentów książek. Co więcej, większość z tych, którzy twierdzą, że Thrawn jest im bliższy niż Grand Moff Tarkin czy nawet Lord Vader, nie tylko nie zna jego losów, zanim objął dowodzenie nad pozostałościami Floty Imperium z Niszczycielem Chimera jako statkiem flagowym, nie tylko nie potrafi nazwać rasy, z jakiej się wywodził, ale i - o ironio! - nigdy nie słyszała brzmienia jego prawdziwego imienia!

W gruncie rzeczy jednak nie powinno mnie to dziwić. W obydwu pozycjach encyklopedycznych wydanych w Polsce (mam na myśli "Gwiezdne Wojny: Przewodnik encyklopedyczny" - Amber, 1997, oraz "Ilustrowany przewodnik po postaciach Gwiezdnych Wojen" - Amber, 1998) pod hasłem "Thrawn" znajdujemy niewiele więcej niż streszczenie tzw. trylogii Zahna. O krok dalej wprowadzie idzie druga z wymienionych pozycji, informując, że "znalazła go imperialna ekspedycja na niezamieszkaną planetę Nieznanych Terytoriów", na tym jednakże twierdzeniu rewelacje (niezbyt precyzyjne, nawiasem mówiąc) się kończą, pozostawiając czytelnika równie jak uprzednio nieświadomym powyższych, podstawowych przecieży, szczegółów. To właśnie dlatego, w celu upowszechnienia wiedzy o trzynastym Wielkim Admarale, powstał ten tekst. Mam nadzieję, że, choć z oczywistych przyczyn krótki, przysłuży się zainteresowanym.

Zacznijmy od wyjaśnienia zagadki, do jakiej rasy przynależał Thrawn. Nie bę-



dzie zapewne zaskoczeniem stwierdzenie, że z największym prawdopodobieństwem nie jest on człowiekiem (jeśli tak, będzie to jakiś bardzo odległy kuzyn rodzaju ludzkiego). Świadczy o tym chociażby jego wygląd zewnętrzny: mimo niewątpliwie humanoidalnej budowy Thrawn zwykle charakteryzowany jest przy wykorzystaniu wyrażen: "granatowoczarne włosy", "bladoniebieska skóra", "(jarszące się) czerwone żrenice". Nie sposób jednak nie zauważyć, że opis ten pasuje jak ulał do obcych pojawiających się po raz pierwszy na kartach dylogii "Ręka Thrawna", a zamieszkujących Nieznane Terytoria. Obcy ci zaś nazywają sami siebie Chiss. Tezę, że Thrawn jest jednym z nich, potwierdza miejsce, w którym został on "odkryty" przez Imperium, i ogólna charakterystyka tej rasy; padają w odniesieniu do niej twierdzenia typu "niewiarygodnie inteligentni" i "urodzeni strategzy" - tych przymiotów zaś Thrawnowi nie odmawiali nawet jego najzacieklejsi przeciwnicy. Tak więc możemy z dużą dozą prawdopodobieństwa przyjąć, że Wielki Admirał Thrawn był (co potwierdza odkrycie Luke'a Skywalkera i Mary Jade) Chissem.

Skąd się jednak wziął w Imperium i to w dodatku w śnieżnobiałym mundurze Wielkiego Admirała - mimo znanej przecież niechęci Cesarza do nieleżących? Zaczniemy od tego, że Thrawn, którego prawdziwe

nazwisko brzmi Syndic Mitth'raw'nuruodo, był kimś bardzo znaczącym nawet na swej rodzinnej planecie (której nazwa i lokalizacja pozostają niestety tajemnicą po dziś dzień). Pochodzący z wpływowej rodziny i posiadający nieprawdopodobną intuicję oraz zdolność poznania rasy na podstawie jej sztuki, Mitth'raw'nuruodo musiał wyróżniać się nawet spośród swych "nadludzkich" pobratymców. Świadczy o tym fakt, że był dowódcą Chiss Expansionary Defence (Obrony Ekspansywnej Chiss), czyli floty niewielkich okrętów patrolowych, stanowiącej swoistą ruchomą tarczę chroniącą przed zagrożeniami Nieznanych Terytoriów. To właśnie pełniąc służbę strażniczą w obronie swej rasy zetknął się on po raz pierwszy z Imperium, które, w sile jednej grupy bojowej, zupełnie nieświadomie naruszyło terytorium Chiss. Grupa bojowa, czyli piętnaście doskonałych statków z załogą złożoną z najlepszych oficerów Imperium, została rozbita niemal całkowicie przez dwanaście patrolowców Chiss. Pozostały jeden, jedyny okręt zawdzięczał ten akt łaski pewnemu prostemu faktowi: Mitth'raw'nuruodo zamierzał poznać wroga, z którym zetknął go los. Przy tej zaś okazji poznał jednego z zaufanych doradców, Palpatine'a Kinmana Dorianę, co zdeteminowało jego przyszły los. Ten ostatni bowiem nakłonił go, by CEO wykonało zadanie, które miała wykonać rozbita grupa bojowa...



Można się spierać, czy okazało się to dlań jednym z dwóch największych błędów życia. Niewątpliwie jednak decyzja ataku na nic nie spodziewających się Jedi (których wyeliminowanie zlecił Palpatine rozbitej grupie) nie spotkała się ze zrozumieniem innych przywódców rodów Chiss. Niedługo później Mitth'raw'nuruodo uznany został winnym zbrodni wielokrotnego morderstwa, pozbawiony piastowanych godności i zesłany na niezamieszkaną planetę na pograniczu terytorium kontrolowanego przez Imperium. To właśnie wtedy, właśnie tam wysłany przez Imperatora VSD dowodzony przez kapitana Vossa Parcka "odkrył" Thrawna. Thrawna, gdyż ten, po tajnym awansowaniu przez Cesarza Palpatine'a do rangi kapitana Niszczyciela Gwiezdnego klasy Zwycięstwo i stopnia wiceadmirała, przybrał znacznie łatwiejsze do wymówienia imię "Thrawn" (stanowiące, co łatwo zauważyć, część jego prawdziwego nazwiska). Wkrótce potem na polecenie Imperatora wyruszył w drogę powrotną do Nieznanych Terytoriów. Jego oficjalnym zadaniem było ich odkrywanie, badanie i mapowanie (co nawiasem mówiąc czynił: sporządzona przezeń holomapa obejmowała ponad 250 przebadanych sektorów gwiazdnych!). Rzeczywiste zadania wykonywane przez wiceadmirała miały jednak dużo większe znaczenie dla Imperium. Nadzorował on m.in. budowę tarczy maskującej, którą miał wykorzystać dużo, dużo później przy oblężeniu Coruscant. Nie może więc dziwić, że ostatecznie jako jedyny nieczłowiek został w najgłębszej tajemnicy mianowany Wielkim Admaralem Imperium (scenę tę pamiętając zapewne gracze TIE Fightera).

Pozostały okres jego życia jest znany o wiele lepiej, gdyż stanowi onowoc trylogii Timothy'ego Zahna (zwanej również nie bez powodów "Trylogią Thrawna"). Któż też wiedzieć może, jak potoczyłyby się dalsze losy tzw. Nowej Republiki (którą sam Wielki Admirał nazywał niezmiennie Rebelią), gdyby nie zdrada Noghrih i śmierć samego Mitth'raw'nuruodo. Śmierć? Czy na pewno? Czy postać, której słusznie obawiali się najwięksi strategzy i politycy, zwycięzca niezliczonych bitew, jedyny, który odkrył, w jaki sposób niwelować działanie Mocy, który potrafił odnaleźć i wykorzystać skarbiec Imperatora w górze Tantiss, mógł tak po prostu odejść? Czy istota, która wiedziała wszystko, potrafiła przewidzieć i uwzględnić w swych planach każdy, nawet najmniej prawdopodobny wariant rozwoju sytuacji, nie przewidziała tego, że może na skutek absolutnie nieprzewidywalnego zrzędzenia losu zginąć i tym samym pozbierać nadzieje Imperium na odniesienie ostatecznego zwycięstwa? Nie. Świadczy o tym fakt, że zapowiedział swój powrót po 10 latach od chwili śmierci. I choć Luke Skywalker i Mara Jade zapobiegli temu, znalazłszy się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie, nie może zostać wykluczone to, że Thrawn powróci raz jeszcze. A wtedy nikt i nic nie będzie w stanie go powstrzymać!...

Sporządzono na podstawie The Completely Unofficial Star Wars Encyclopedia, Chiss Life, Thrawn.com oraz książek: "Dziedzic Imperium", "Ciemna Strona Mocy", "Ostatni rozkaz" i dylogii "Ręka Thrawna" przez CMDR/CM Artyis/Sigma 1-1/Wing 11/SSSD Sovereign.

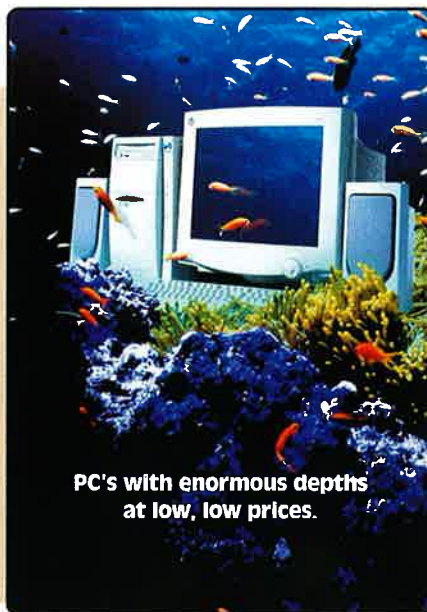
Wojny opiumowe,

czyli jak skutecznie sprzedawać gry komputerowe

Na wstępie chciałbym przeprosić za przedłużone "wakacje" mojego felietonu. Spowodowane były one szeregiem czynników logistycznych przy promocji pewnej "wiedźmowatej" gry, której jestem dystrybutorem. To tyle tytułem wstępu. Wracając do tematu, dzisiaj zajmijmy się kwintesencją sensu sprzedaży gier komputerowych. Czy jest to dobry "biznes", czy można na nim zarobić, a jeśli tak, to dlaczego? Zastanawialiście się, jak powstają hity i czy wszystkie są dostępne w sprzedaży? Chyba jednak nie - skoro ten rynek jest tak płynny. A więc...

Jacek Gadzinowski, jacekg@opm.pl

Na początku moich przemysleń muszę nieco naświetlić stan rynku gier komputerowych. Jest to rynek na tyle specyficzny, że nie da go się porównać tak łatwo do innych, np. do rynku żywności czy papierosów. Dodatkowo polską specyfikę gmatwa dość potężnie rozwinięty rynek piracki. Rozwinął on się on już tak dawno, że stał się integralnym elementem tej branży, szczególnie w segmencie dystrybucji giełdowej i segmencie niektórych gazet poświęconych grom. Podobno gry to bardzo intratny interes? Tak myślą gracze, szczególnie jeśli słyszą co jakiś czas narzekania rodzimych producentów czy dystrybutorów oprogramowania. Skoro tak narzekają, to wbrew pozorom powinni opływać w dostatek? No cóż, gdyby było tak wspaniale - nasz rynek oprogramowania musiałby wyglądać bardzo podobnie do rynku zachodniego...



PC's with enormous depths at low, low prices.

Ale nasz rynek przypomina bardziej dziki rynek wschodni, azjatycki! I to nie tylko z powodu mocno rozwiniętej dystrybucji stadionowo-giełdowo-sklepowo-warezowej, ale z powodu "komuny mentalnej", która tkwi w umysłach zarówno graczy, jak i dystrybutorów. Te dwie grupy uczestników rynku wcale się nie rozumieją, a do tego dochodzi bardzo dziwne postępowanie niektórych gazet. Gracz widząc w sklepie towar o wartości 70, 100 czy 150 zł jest przekonany, że znowu "ci wredni dystrybutorzy okradają go", każąc płacić tak ogromne pieniądze. Oczywiście gracz nie zdaje sobie sprawy, jakie koszty ponoszą dystrybutorzy, by on mógł kupić towar. Nie zna realiów rynku, na którym firmy muszą postępować legalnie - ponosić

mechanizmów zakupu licencji czy po prostu od świeżości danego produktu. Pisałem o tym w poprzednim felietonie, gdzie rozróżniłem licencję "liniową" od "per sztukę". Zwykły rachunek ekonomiczny w większości wypadków jest straszny - dystrybutor nie jest w stanie obniżyć ceny poniżej swoich kosztów. A te z racji rynku mocno ograniczonego przez piractwo powodują mały popyt. Rezultat małego popytu (chęć zakupu produktów przez klienta) to niska sprzedaż, a wynikiem niskiej sprzedaży są wysokie koszty... I tu powstaje właśnie błędne koło. Dodatkowo w większości wypadków producenci lub dystrybutorzy zachodni traktują nasz rynek jako swoistą "czarną dziurę", gdzie nie można nic sprzedać, a jedynie można być brutalnie okradzionym. Skutkiem takiego podejścia jest to, że nasz rynek stał się rynkiem drugiej kategorii; premiery nowych produktów są tu w niektórych przypadkach bardzo opóźnione względem premiery europejskiej... nie wspominając o rynku amerykańskim, który ma zdecydowanie pierwszeń-

stwo. Wysoka cena plus opóźnienia w odczuciu graczy powodują znany odruch... poszukiwanie tańszego towaru, o wątpliwej jakości.

Czy to wszystko? Czy zastanawialiście się kiedyś nad bardzo zbliżonymi interesami pewnych pism i piratów? Czy wczesne (na pół roku przed premierą) pisanie o produktach, które wejdą na rynek (o ile wejdą w ogóle), jest korzystne dla gracza? Hmm... wątpliwa teza, ponieważ gracz nawet nie zauważa, że zostaje poddany swoistej presji konieczności zakupu gry, której nie jest w stanie sprostać ani on, ani żaden uczciwy dystrybutor. Gracz musi kupić tę grę za każdą cenę, mimo że będzie to oznaczało poszukiwanie pirackiego substytutu gry. Dystrybutorowi polskiemu natomiast pozostaje tylko zgrzytać zębami albo... usprawnić swoje działania. Ale tu występują bardzo ograniczone możliwości. Pierwszą jest premiera zachodnia, a drugą procedury związane z podpisywaniem umów oraz logistyką. Dystrybutor nigdy nie wyprzedzi pirata, no, chyba że... stanie się tak samo piratem. Ale wtedy przestaje być wiarygodny, bo - tak jak przestępca - staje po tej drugiej stronie.

Wracając do opisywania gier przez pisma branżowe - daleko jest nam do modelu rynku zachodniego, gdzie dystrybutorzy i media współpracują, by opisać niektóre produkty wcześniej... są to tzw. "exclusives", polegające na



zdobywaniu i publikowaniu materiałów na prawach wyłączności przez dane medium - czy to gazetowe, czy też internetowe. Wyobraźcie sobie taką sytuację na rynku polskim? Ona po prostu w niektórych przypadkach jest niemożliwa z powodu jawnego łamania zasad etyki - nie mówiąc już o prawie - przez niektóre pisma. Jaki ma sens szukanie dla graczy extra materiałów przez gazety? Skoro za kilka dni lub nawet wcześniej możemy przeczytać znakomite "recenzje" czy "megaporaadniki" ze screenów z Internetu czy też po prostu brutalnie i perfidnie "zerżnięte" z zachodnich mediów? W takich warunkach na panewce spala wszelkie inicjatywy normalizacji rynku...

No bo co to za rynek, skoro hity, które nima się, stają się w Polsce tylko tłem do huraoptymistycznych recenzji czy opinii prasy o wątpliwej jakości produktach. Zrozumiałe, że hity są nieprzewidywalne. Że najbardziej oczekiwany hit może okazać się kłęską, a niezany nikomu produkt wyrosnąć na przebój rynkowy. Ale nachalne opisywanie produkcji masowej - wtórnej jako "hity" zaczyna powoli wypaczać sens rynkowy. Gracze powoli zaczynają mieć dość takich produktów, a swoją złość przenoszą nie tylko na te właśnie produkty - ale na wszystkie, które kosztują znacznie mniej niż nowości. To niesprawiedliwe osądzenie produktów przez graczy powoduje, że starsze produkcje, które nadal mają swoją grywalność i to "coś", giną w nawałnej rynkowej - w imię uogólnień, w imię lepszej, rewolucyjnej przyszłości. A co z nowymi lub droższymi produkcjami? Cierpią one nie mniej, mimo że ich jakość powinna stanowić bodziec do zakupu.

Czy cena 99 zł wydaje się barierą, która skutecznie hamuje chęć nabycia gry? Niekoniecznie. Istnieją naprawdę produkty wyjątkowe - jedyne w swoim rodzaju, które przyciągają wielkie rzesze graczy. Są to tzw. produkty AAA, które widzimy na wszystkich TOP-listach graczy. Fakt - listy popularności są diametralnie odmienne od list sprzedaży. Ale dlaczego tak jest? Jakis czas temu poszerzono znacznie ofertę rynkową; oprócz tytułów z "najwyższej półki" zaczęto wypuszczać na rynek starsze lub też nieco słabsze produkcje. Wiadomym jest, że są one tańsze dzięki niższym opłatom za prawa autorskie i niższym kosztom logistycz-

nym. Ale ta oczywistość (tańsze może okazać się gorsze lub starsze) zmieniała się w przerażającą rzeczywistość (dla dystrybutorów). Chęć niektórych do ożywienia rynku czy też po prostu zarobienia pieniędzy poprzez zwiększoną sprzedaż spełzała na naszym. Chwilowo odnotowano wzrost sprzedaży (być może też i zysków), ale w dłuższej perspektywie diametralnie zmieniono rynek. Nie zauważono, że w pewien sposób niektórzy z dystrybutorów zainteresowali się nowymi segmentami rynku, jednocześnie pozostając w segmencie wysokich cen (najnowszych produkcji). Niższe ceny i coraz większa liczba takich produktów spowodowała, że klient przyzwyczaił się do niskich cen i przestał wyrażać gotowość płacenia powyżej 150 zł za grę. W takiej sytuacji omawiany segment rynku mocno się ograniczył (jeśli są to produkty 1 CD), a oferta gier nieco się przerzedziła. Często nie ma sensu możliwości zakupu gier, które ze względu na swoją cenę nie znalazłyby masowego odbiorcy. Rynek zatem ubożeje mimo pozornego wysypu gier.

Omówiliśmy więc sam rynek i ostatnie jego przemiany, podnosząc również temat wczesnych "dziwnych recenzji"... ale otwarte pozostaje pytanie, dlaczego dystrybutorzy polscy sprzedają oprogramowanie po takich cenach; w taki sposób i czy w ogóle na nim zarabiają? Wiadomo - nie zagląda się nikomu w kieszeń, ale można sobie prosto odpowiedzieć - prowadzi się każdą działalność gospodarczą (a taką jest też dystrybucja...), która pozwala osiągnąć dodatni wynik finansowy. Nikt nie lubi ciężko pracować za darmo albo poniżej kosztów. Jednak sytuacja rynkowa, niepowsta-

co tak naprawdę robią. Ich postępowanie na kilometr trąci amatorszczyzną... "A kim ty jesteś, by oceniać tak drastycznie? - zapytacie. - Przecież też jesteś dystrybutorem vel. branżowcem!" Moje poglądy i postępowanie oceni historia i rynek gier komputerowych -).

Wracając do tematu, powodem nie najlepszej kondycji rynku gier są przede wszystkim ludzie (dystrybutorzy), którzy się nim zajmują. Przez pewien czas uważali oni, że należy utrzymywać ceny oprogramowania na horrendalnym poziomie, jednocześnie nie dając możliwości alternatywnego nabywania gier tańszych, dla uboższego klienta. Każdy miesiąc tak chorej sytuacji i zubażania oferty rynkowej napędzał tylko koniunkturę pirata. Pionierzy rynku jednocześnie stali się później jego grabarzami! Gdy ocknęli się, że sytuacja na rynku nie wygląda tak, jak trzeba, swoimi nieprzemysłowymi posunięciami zaczęli zarzynać rynek zalewem produktów, na które klient nie był przygotowany. Rynek konsumencki legalnego oprogramowania był i jest słaby, przez co szybko się wypaczył. Tak oto ci, którzy myśleli, że zbawia rynek, zmiażdżyli się pod ciężarem własnej głupoty! Doszło do sytuacji, gdy dobrym produktem jest się bardzo ciężko przebić, a przebojami niekiedy stają się tzw. "(s)hity".

Ze smutkiem muszę także zauważyć, że u niektórych kolegów dys-



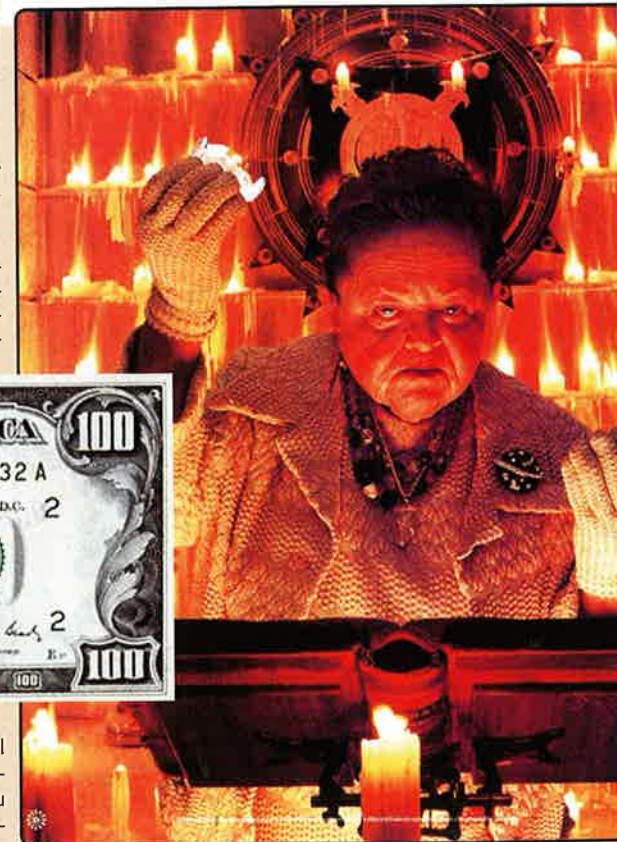
wanie nowych firm od pewnego momentu oraz ciągłe plotki o złej kondycji finansowej niektórych powinny dać sporo do myślenia. Uważny obserwator zobaczy także prężność niektórych i być może oceni ją właściwie. Inny porówna sklepy, sprzedaż, gazety czy reklamy zachodnie z polskimi i będzie miał jasny, klarowny obraz sytuacji. Nie chcę przypadkiem wyjść na "analitka" oceniającego rynek, ale każdy, kto widzi, co się dzieje - oceni sytuację w mig. Czyli bliżej nam do wschodu niż zachodu? Tak (wschód), owszem, nie tylko pod względem kondycji rynku, ale - co najgorsze - także pod względem kondycji "mentalnej" nas dystrybutorów. Nieszczęście tego rynku polega na tym, że w niektórych przypadkach interesami zajęli się domorośli amatorzy, często bez pojęcia,

trybutorów nadal panuje niezrozumienie rynku (swoisty "pastuchizm"). Za wszystkie swoje złe posunięcia obwiniają oni graczy. Dystans między dystrybutorem, rynkiem i graczem, zamiast ulegać stopniowemu zmniejszeniu, tylko się powiększa. I tak powstają stereotypy dla kolejnych pokoleń... Dystrybutor to złodziej, a gracz to pirat. I gdzie tu szukać możliwości rozwoju, skoro klient nie ma zaufania do towaru i dystrybutora, a dystrybutor niezbyt pochlebnie ocenia rynek? Może pora na zmiany mentalne i pokoleniowe w niektórych firmach... może niektórzy lepiej sprawdziliby się

w innych branżach, ustępując miejsca ludziom, którzy naprawdę "czują" tematykę gier. Bo gry to nie towar na miarę ziemniaków, które można wypuścić na rynek i same się sprzedadzą. Gry to substytut elektronicznej rozrywki - powinno się do niego podchodzić z należytą powagą oraz postępować z nim profesjonalnie. A gracz jako klient nie może czuć się wyalienowany z rynku!

Czas na zmiany i reformy? Czas pokaże, czy głos rozsądku przebiję się... Inaczej nie zmieni się tu zbyt wiele. A my, dystrybutorzy, będziemy mogli sobie pojechać na gryby (czytaj: zieloną trawkę)! Następne pokolenia będą miały z nas używanie - patrzcie, to ci, którzy zdegenerowali branżę - czyniąc z niej "branżoliadę".

Do zobaczenia wkrótce, w następnym felietonie! Serdecznie dziękuję czytelnikom za opinie (nie zawsze pochlebne) i propozycje tematów nowych felietonów. Spróbuję sprostać waszym oczekiwaniom. Bo nic nie tak cieszę jak



nieskrępowana wymiana myśli, a każda krytyczna uwaga daje mi większą wolę walki z rzeczywistością. -)

Wydawnictwo FPP oraz re(d)akcja CDA nie ponoszą odpowiedzialności za poglądy i opinie zawarte w powyższym felietonie.

Disclaimer: Jacek Gadzinowski zastrzega sobie, że wszelkie wyrażane opinie są tylko i wyłącznie jego prywatnymi przemysleniami i nie mają nic wspólnego z firmami, z którymi współpracuje.



@loha!!!

No cóż - raz jeszcze mamy jedną stronę :(Ale to ponoć już ostatni raz (oby) i za numer ma być już normalnie. Mam za to nadzieję, że bieżący numer FPPZone na CD wynagrodzi wam to w 100% - w końcu jest taka jak dawniej! Będzie co czytać w długie, zimowe wieczory! A tak w ogóle... to właśnie zaczyna się rok 2001! Ile imprez, ile nowych gier, ile tekstów w FPP zone nam ten rok przyniesie! Ważne, żeby zawsze być dobrej myśli i nigdy nie zapomnieć o wyciągnięciu CDA ze skrzynki (w wypadku prenumeraty) albo o podrzuceniu kioskarki :). Wszystkiego najlepszego w Nowym Roku!

b10
fppzone@box43.gnet.pl



NA SEKUNDĘ
PRZED WYBUCHEM

Quake 3: Team Arena

CIEKAWOSTKI

No i znowu "Ciekawostki" na łamach FZ w CDA! Mała zmiana - przed newsem będę podawał, jakiej gry on dotyczy (np. [H-L]). A i mała prośba do właścicieli gralni/starych bywało tych przybytków - nadsyłajcie na mojego e-maila krótkie informacje na temat waszych gralni - gdzie, ile komów, za ile godzin itp. Postaram się z tego zrobić comiesięcznie aktualizowaną listę polskich "salonów gier". Zareklamuj swoją gralnię (wiem, że już kiedyś coś takiego było w FZ, ale teraz będzie to w bardziej uniwersalnej i elastycznej formie)! [b10]

[?] Eratta

Na sam koniec ciekawostek małe sprostowanie. Dwa miesiące temu pomyłkowo napisałem, że to q3arena.pl jest jedną z lepszych polskich stron o Q3. Oczywiście chodziło mi o Q3ARENA.ORG.PL, na którą przy okazji serdecznie zapraszam i od razu przeproszam autorów site'a. A co do q3arena.pl - brak słów :(

[UT] Aimbot

Przed paroma dniami okazało się, że coraz powszechniejsza staje się gra w UT przy użyciu mulatora o nazwie Aimbot. Aimbot jest jednym ze sposobów na zdobycie większej ilości fragów bez konieczności dokładnego celowania w przeciwnika. Jest to naprawdę zła wiadomość, ponieważ gra z "ludźmi" którzy wykorzystują aimbota jest bez sensu - nie mamy żadnych szans. Jeżeli ktoś nie wierzy, niech ściąganie ze strony www.ut.org.pl demo ukazujące mulatora w akcji. Coś strasznego, uwierzcie mi :) Jeżeli chcecie (a chcecie) coś z tym zrobić, wejdźcie na stronę <http://aimbots.do.not.own.org/> i podpiszcie się pod petycją, która powinna nakłonić Epic do napisania kolejnego patcha, który uniemożliwi oszustwo. Już powstał anty-mulator o nazwie CSHP, który uniemożliwia oszukiwanie po stronie klienta. Pożyjemy, zobaczymy. [xkowałx]

[Q3] Top ten shitów...

Najczęściej listy "Top ten" służą do przekazywania nam informacji, które z aktualnie istniejących gier są najpopularniejsze, ew. najlepiej się sprzedają. Tego typu listy są także wykorzystywane na Planecie Quake do przedstawiania najlepszych modów. Do czasu najlepszych, bo ostatnio spolkalem się z wykazem dziesięciu... najgorszych modów. Znajdujące się na liście modziki już można spisać na straty i nie mieć złudzeń, że któryś z nich dorówna popularnością Counterstrike'owi z H-L. Jeśli jesteście ciekaw, w jaką modyfikację NIC grać lub chcesz wiedzieć, jak nie należy robić moda - zajrzyj na www.planetquake.com/features/articles/suckmods_top10en_a.shtml. [b10]

A rghhh! Przeddzień ostatecznego oddania materiałów do FPP zone na papierze ukazało się... demo mission packa przeznaczonego do Q3 - Team Arena! Zawiera się w ok. 120 MB (!) i najpewniej ukaże się



Dość smęcenia, czas na fakty - demo pokazuje, jak gra ma bardzo zmieniony HUD (widzisz m.in., w którym miejscu jesteś na mapie i który "kolo" z twojej ekipy jest obecnie w posiadaniu flagi, ile ma zdrowka, zbroi, amunicji i gdzie się



za miesiąc na naszym cede-ku (na 99% - redakcja). No i za miesiąc może też przeczytacie rekę tego packa. Oyyy, id po raz kolejny między oczy i zupełnie niespodziewanie wypuściła to goodies. Jeszcze dzień wcześniej jeden z ekipy Id napisał: "Niedługo ukaże się demo Q3 Arena Team, a także ogłosimy datę wydania dodatku; obecnie kończymy pracę nad nim". No i nie dość, że sama informacja na temat dema była dla wielu zaskoczeniem, to na dodatek to "niedługo" okazało się czasem krótszym niż 24 godziny! Co jak co - ale Id umie zaskoczyć swoich fanów.

znajduje!). Są też zupełnie nowe możliwości modyfikowania modeli (o tym za miesiąc), no i mamy do dyspozycji jedną zupełnie nową broń oraz nową mapkę, a także wszystkie tryby rozgrywki dostępne w finalnym produkcie.

[b10]

RED FACTION

Deimoss
[deimoss@poczta.fm]



Już w 2001 roku czekać będzie na nas nowy krwawy shooter pod tajemniczo brzmiącym tytułem Red Faction. Dwie firmy: THQ oraz Volition (obecnie jedna, ponieważ THQ niedawno wykupiło Volition) podjęły się trudnego zadania: zdobycia serc FPP maniaków. Dlaczego zadanie jest trudne? Ano dlatego, że na rynku jest już UT, Q3, SoF, Messiah, KISS itd. - trudno się będzie przebić.

Red Faction jest bardzo dobrze zapowiadającym się FPS-em, pracującym na specjalnie stworzonym silniku Geo-Mod. Obróbka grafiki w czasie rzeczywistym, dowolne modyfikowanie geometrii przedmiotów, gra światła będą na porządku dziennym. Nowinką/ciekawostką jest dowolne modyfikowanie geometrii przedmiotów, co - po przełożeniu na chłopski język - oznacza dewastację, czyli niszczenie wszystkiego, co nas otacza. Podkreślam: WSZYSTKIEGO. Dzięki takiemu rozwiązaniu można będzie robić nowe drogi ucieczki, co brzmi niezbyt wiarygodnie, a zarazem wspaniale. Kolejna cza-d-nowinka to możliwość poruszania się róż-

nymi pojazdami (na lądzie, w wodzie oraz w powietrzu). A jak będą wyglądały? Zostaną żywem wzięte z takich hiciorów jak Quake, Unreal i innych znanych FPS. Pewnie już każdemu na samą myśl leci słinka?! Bo ja już chcę być o rok straszny. Biorąc pod uwagę całość, RF ma przypominać połączenie Half-Life i Soldier of Fortune.

Wrogów będziemy mogli killować na około piętnaście sposobów - tyle, ile ma być maszyn zniszczenia, nie licząc pojazdów zmierzających. Tych wrogów będziemy mogli rozwaląć tak przez około dwadzieścia leveli, wykonanych całkowicie w 3D.

No, dobra... zmieńmy trochę temat, może teraz powiem coś o trybie multiplayer, który jak na razie nie powinien niczym specjalnym zaskakiwać, ot takie sobie: DM, CTF, Team DM; reszta jest ponoć dopiero w fazie obmyślania.

Może na koniec krótko o fabule. Nazywasz się Parker i jesteś pracownikiem Ultor Corporation, czyli marsjańskiej kopalni. Niestety w owej kopalni wybuchła śmiertelna zaraza, co doprowadza powoli do zamieszek wśród innych robotników. Twoim zadaniem jest po pierwsze przeżyć, po drugie przeciwstawić się ochronie Korporacji, no i w końcu rozwikłać zagadkę tajemniczej zarazy. Może fabuła nie ma przerażającego klimatu, jak to było w przypadku gier Half-Life lub Alien vs. Predator, lecz to się okaże dopiero podczas samego grania - czyli za minimum rok. Do tego czasu polecam obejrzenie dwóch filmów (na Sieci) oraz screenów obok, są naprawdę warte uwagi.

Przerywamy milczenie owiec

Instrukcja do gry Total Annihilation



Cena: 3,99 zł

Total Annihilation

Instrukcja

Solucje

Blair Witch Project 2
Escape from Monkey Island
Star Trek: Elite Force
Baldur's Gate II cz. 2
In Cold Blood
Red Alert 2
Starlancer

Poradniki

Sheep

Kaciki

RPG
Strategie

Coffin Rock, Blair Witch Project 3: Elly Kedward,
Hitman: Codename 47, No One Lives For Ever, Links 2001,
Androsia War, Gunman Chronicles, Mercedes Benz Truck Racing

STYCZNIOWY ACTION PLUS

newsy

Tawerna RPG ON-LINE
Gdy czytacie te słowa, pod adresem www.tawerna.pyrland.pl dostępna jest już nasza oficjalna strona internetowa! Będziemy na niej zamieszczać najnowsze wieści ze świata gier RPG, recenzje opisy, patche itp.



Najlepsze strony internetowe...

Postanowiliśmy, że co dwa miesiące będziemy wybierać najlepszą stronę o grach RPG. Jako pierwszą, polecaną przez nas, podajemy stronę pod adresem <http://pbaldurs.xcom.pl> - jest to typowy serwis z gatunku tych, jakie oferują nam wielkie strony prowadzone przez dziesiątki ludzi, ale tą wtyrzną nie zarządza żadna wielka firma, a ostatnio na liście autorów były wpisane cztery osoby! Aż nie chce się wierzyć w to, że można tyle tekstów napisać, zrobić ładną grafikę i jeszcze mieć ponad 100 000 odwiedzin od początku powstania strony. Ale to nie są jedyne sukcesy tej wtyrny. Polecają ją dwa wielkie pisma na naszym rynku. Mogę powiedzieć, że ta strona jest najlepszym przykładem tego, jak z prostej, amatorskiej wtyrny można przy odrobinie chęci stworzyć tak potężną maszynę informacji o kultowej już grze - Baldur's Gate. Więcej informacji na temat tej strony możecie przeczytać w Tawernie RPG zamieszczonej na CD.



newsy

tawerna rpg

Trochę o RPG...

"Gatunek gier RPG został zapoczątkowany w latach '80 grą Rogue, oczywiście powstawały wcześniejsze wersje, pisane na różne maszyny, ale tą najbardziej popularną i pamiętaną po dziś dzień jest Rogue..."

dragon/wizz.arts ^ ipl [dragon@vip.pl]

Ale czy jest to prawda? Zdecydowanie nie! Tylko w odniesieniu do gier komputerowych RPG można powyższe zdanie uznać za prawdziwe, ale "prawda i tak leży daleko". Za aproksymację gier fabularnych oraz komputerowych RPG można uznać grę Rogue, ale uznanie jej za pierwszą z całego gatunku RPG jest szaleństwem i zbrodnią w oczach rpg-owców. Od czego powinniśmy więc zacząć, chcąc badać gatunek gier RPG, w szerokim pojęciu tego słowa? Zamiast cofać się 20 lat, zróbmy ogromny skok w przeszłość.

Dawno, dawno temu, jakiemś zwariowanemu pisarzowi zachciało się napisać książkę, w której czytający miałby możliwość zadecydowania o dalszej fabule i losie głównych bohaterów. Wyobraźmy sobie scenę, w której nasz heros, dajmy na to - rycerz, wraca z wojny do swojej ukochanej. Chciałby też odwiedzić swoją matkę, która mieszka dość daleko i jest bardzo chora. Może umrzeć w każdej chwili. I teraz mamy problem, do kogo najpierw pojechać...? Jeżeli do ukochanej, to przejdź na tę stronę, a jeżeli do matki, to na tę - właśnie podobnie wyglądało czytanie takich książek. Nie można też tego nazwać za początek gier RPG, ale za jakieś pierwsze rpg-owe iskiery - jak najbardziej!

Cofnijmy się teraz do wieku XIX. 20 sierpnia 1890 roku urodził się jeden z najwybitniejszych pisarzy - Howard Phillips Lovecraft. Napisał takie wielkie dzieła jak "Call of Cthulhu" czy "Dagon" (teraz więc już wiecie, dlaczego mam taką ksywę :-). Ale co ma wspólnego Lovecraft z

RPG? Jedną z najbardziej popularnych gier fabularnych jest Zew Cthulhu. Została ona napisana na podstawie powieści tego pisarza!

Zapewne Lovecraft nie miał pojęcia, że fantastyka może stać się bardzo popularną dziedziną rozrywki. Ludzie zaczęli wychodzić coraz dalej, poza kręgi fantasy. W drugiej połowie XX wieku bardzo popularne i modne stały się książki s.f. Ludzie



zaczęli fascynować się technologią, innymi światami oraz przyszłością (system Alternity), światami rządzonymi przez wielkie korporacje, cyborgi, implanty itp. (Cyberpunk). Za technologią idzie śmierć oraz wielka katastrofa i

jeszcze większa broń, która posłużyła w wojnie. Mam tu na myśli Fallouta. Mutanty, wielkie pustynie i zapach śmierci oraz ludzie żyjący jak zwierzęta.

Najwięcej wspólnego z powieściami z zakresu fantastyki mają gry fabularne. Często mówi się na nie "gry książkowe". Jest w tym trochę prawdy, ale zaczyna i kończy się ona na tym, że reguły jej spisane są w książce. Do najlepszego przedstawienia świata, jaki panuje w danym systemie, potrzebna jest wyobraźnia. Ale żeby w pełni wszystkich zadowolić, ktoś wymyślił sobie "gry karciane... RPG". Królują one w szkołach! Malo kto nie słyszał o Magic The Gathering albo Doom Trooper. Pięknie narysowane, łatwe reguły gry, nie wymagają dużej ilości czasu - to są najważniejsze zalety gier karcianych.

W dzisiejszych czasach to wszystko nie wystarcza. Ludzie chcą więcej, a twórcy gier komputerowych odpowiadają na zapotrzebowania odbiorców. Komputerowe gry RPG, często nazywane cRPG, są jednym z najstarszych gatunków rozrywki komputerowej. Można je podzielić na trzy rodzaje. Pierwszy z nich to gry tekstowe, takie jak: Rogue, Adom czy NetHack oraz internetowe MUD-y. Są one najbardziej zbliżone do gier fabularnych, ze szczególnym uwzględnieniem MUD-ów (pisałem o nich w październikowej Tawernie RPG). Kolejną grupą, lub rodzajem cRPG, są gry graficzne, dwuwymiarowe, takie jak Baldur's Gate czy Fallout, lub trójwymiarowe, Might & Magic lub Stonekeep. Ostatnią grupą są gry zręcznościowe z elementami gier RPG, czyli bardzo popularna seria Diablo lub Nox.

Reasumując: gry RPG pochodzą od książek, w późniejszych czasach od książek-podręczników do grania w najprzeróżniejsze systemy, zaczynając od Warhammera, po Zew Cthulhu, a kończąc na Cyberpunku oraz Alternity. Niejako przy okazji powstały też inne dziedziny rozrywki, takie jak gry karciane i bardziej nowoczesne - gry komputerowe RPG. Więc z dumą mogę rzec, że takiej historii jak RPG nie ma żaden gatunek gier komputerowych! □



Mister Jedi urodził się w Japonii?



Rozpoczynamy serię wywiadów prezentujących dziennikarzy i redaktorów pracujących w czasopiśmie CD-ACTION. Niektórzy z nich zaczynali w naszym czasopiśmie, później rozpoczęli własne projekty albo zostali przeniesieni do innych tytułów wydawanych przez Silver Shark. Każdy z nich identyfikuje się jednak z CD-ACTION i z dumą obserwuje jego rozwój. Na początek Paweł Musiałowski - legenda wydawnictwa, "człowiek orkiestra", kopalnia pomysłów, niezrównany kpiarz i nieposkromiony marzyciel. Nie spodziewajcie się jednak, że dzięki temu wywiadowi poznacie Pawła całkowicie. Bestia maskuje się i chroni, chociaż szczerze, czasami aż do bólu, wylewa się poza ten tekst (zachłapał się sobie nia całą podłogę).

CDA: Legenda Mr Jedi jest ciągle żywa w czasopiśmie CD-ACTION, chociaż ostatnio niewiele dla nas piszesz. Właściwie jedyne miejsce, gdzie jesteś obecny stale, to Action Redaction. Czytelnicy jednak niezmiennie wymieniają Cię jako jednego z najbardziej ulubionych autorów recenzji gier. W listach aż roi się od aluzji do Twojej osoby (najczęściej pseudonim jest przekręcan: zamiast Mr Jedi wiele osób pisze "Mr Yedi"). Skąd to się bierze?

Jedi: Hej! Dlaczego przekręcać moją ksywkę! Nie mam nic wspólnego z Yeti (a tak mi się kojarzy Yedi), nie mam nawet w połowie tak wielkich stóp jak on, że o ogólnym owłosieniu nie wspomnę! Nawet samych stóp nie mam owłosionych! Ale wracając do pytania... Skąd to się bierze? (ajajaj, mam to tłumaczyć tak: mam dużemu chłopczykowi? :). Chyba stąd, że taki po prostu jestem. Dużo pracuję i bez przerwy stawiam sobie jakieś cele (nie mylić z celami więziennymi!), siłą rzeczy, podporządkowując się takim rygorom (taka jest cena sukcesu, a ja uważam, że jeszcze daleko mi do jego osiągnięcia), muszę jakoś rozładowywać nagromadzone napięcie. Przychodzi taka chwila, że w krótkim czasie wszystko to z siebie wyrzucam, czyli - mówiąc prościej - odbija mi. No i wtedy pojawiają się "kwiatuszki" w postaci gumowego kurczaka Bamaby i macho chomika Alfreda.



da. Jak się okazało, bawi to nie tylko mnie, ale i wielu Czytelników. Śmiech jest bardzo ważny, pozwala się odprężyć i zdystansować do czasami ciężkiej codzienności. A zatem moje teksty często traktuję jako taką swoistą "terapię śmiechową" i robiąc z siebie idiotę puszczam oczko do Czytelników. Dlatego nie dziwi mnie potem, gdy na dźwięk słów "Mr Jedi" na twarzy mojego rozmówcy pojawia się szeroki uśmiech. Uważam, że to o wiele zdrowsze podejście, niż pisanie grobowo-poważnych artykułów pełnych jadu i nienawiści do świata i wszystkiego co mi się w nim nie podoba. Krótko mówiąc - staram się dobrze bawić i zapraszam do zabawy wszystkich, którym taki rodzaj rozrywki odpowiada. To taki sposób na życie, rodzaj kolorowego parasola chroniącego przed szarością codzienności, pod który może się schronić każdy, kto znajdzie się w moim pobliżu. O ile chce. ^ ^

CDA: Zaczynałeś w CD-ACTION, teraz jesteś najlepszym chyba w Polsce specjalistą od mangi i anime. Prowadzisz magazyn, w którym postacie na ilustracjach robią wielkie oczy z byle powodu. Jak to jest, że wolisz Japonię od gier komputerowych?

Jedi: Ależ jedno nie wyklucza drugiego. Japonia to istny Eden dla fanów gier komputerowych i każdy fan mangi dobrze o tym wie. Te dwa światy niezmiennie się przenikają. Wiele mang powstaje na bazie gier komputerowych (lub raczej konsolowych) i vice versa. Przecież każdy gracz zna takie tytuły jak: "Final Fantasy", "Street Fighter", "Virtua Fighter", "Tekken", "Pokemon" - to wszystko są czysto japońskie produkcje, które obecne są od lat zarówno na rynku mangi, anime, jak i gier komputerowych. Faktem jest, że teraz gram o wiele mniej, niż to miało chociażby miejsce jeszcze kilka lat temu, no ale wynika to z tego, że zajmuję się prowadzeniem magazynu Kawaii, który koncentruje się przede wszystkim na mandze, anime i Japonii - w szerokim tego słowa znaczeniu; a poza tym pełnię takiej funkcji pochłania mnóstwo czasu. Nie zaryzykowałbym jednak stwierdzenia, że wolę Japonię bardziej niż gry komputerowe; to tak samo, jakbym powiedział, że bardziej wolę film niż książki, czy też stawiam komiksy nad muzyką (no,

chyba że na półce). Tych rzeczy po prostu nie da się porównać. Owszem, kocham ten kraj - jego specyficzny klimat, kulturę, historię, bardzo mi odpowiada sposób, w jaki Japończycy patrzą na świat, ale jakoś nie potrafię tego porównać z zamiłowaniem do gier komputerowych, choć te ostatnie też sprawiły mi w życiu sporo frajdy. Obie te rzeczy kocham, ale w zupełnie inny, nie dający się porównać sposób. Poza tym wszystkie swoje zainteresowania stawiam mniej więcej na równi, gdyż wychodzę z założenia, że wszędzie mogę znaleźć coś ciekawego; coś, co mnie zainspiruje i pobudzi do działania. W końcu nikt nie ma monopolu na dobre pomysły. Chyba że chomik Alfred. :)

CDA: Złe języki mówią, że Kawaii to pismo dla dziewczyn albo dla dzieci. Z drugiej strony gazety ogólnopolskie pisały, że w Twoim czasopiśmie pełni się gołozna i przemoc. Podobno Kawaii jest gorsząca. Dla kogo więc robisz to czasopismo?

Jedi: Che, che, o! podpuszczasz mnie. :) I techniczno po prostu. :) Dla kogo robię to czasopismo? Dla ludzi z wyobraźnią i otwartymi umysłami. Dla ludzi, którzy kochają patrzeć na świat przez pryzmat innej kultury i nie wstydzą się chodzić do kina na filmy rysunkowe (nie zaślanając się młodszy rodzeństwem czy dziećmi :), ponieważ zrozumieli, że animacja już dawno przestała być wyłącznie dla dzieci, a Disney nie jest jej jedynym (słusznym) producentem. W mandze można spotkać wszystko i dlatego ten temat i to pismo jest dla wszystkich. Są tutaj produkcje dla dzieci i dla dorosłych, dla uczniów, gospodyń domowych i biznesmenów, dla chłopców, dziewcząt, mężczyzn i kobiet. Są tu opowieści w stylu "Pokémona" i "Pszczółki Mai" (tak - to też jest czysto japońska produkcja!), a są i takie filmy jak "Ghost in the Shell" czy "Akira" - przedstawiciele "ciężkiego cyberpunka" - rozrzut gatunkowy i jakościowy jest tu potężny, zupełnie jak w "klasycznym" kinie. Problem polega tylko na tym, aby to zrozumieć i nie oceniać wytworu kultury skrajnie odmiennej od naszej, na podstawie naszych wzorców i norm, które nijak mają się do siebie. Nie można oceniać urody konia na podstawie kanonów urody psa, bo choćby koń był najładniejszy, to nigdy nie będzie ładnym psem. Tak samo jest z mangą i z innymi wytworami wschodnich kultur i naszymi umysłami, uformowanymi przez inną kulturę. To coś

jak kompatybilność systemów komputerowych - czy program na Maca jest gorszy tylko dlatego, że jest trudny odczytywalny w systemie PC?... Oj, chyba się rozgadałem. Hej, nie spać mi tutaj! - Teraz dla rozluźnienia atmosfery załączę wersję stepującą "Jeziorka Łądzkiego" na naszej żyrafie Kunegundzie, która w tym samym czasie odpiewa "Marsyliankę", rapując na biurku naszej sekretarki. Nie wiem jak Wam, ale mi to pomaga na jesienną chandrę. :)

CDA: Może jeszcze powiesz parę miłych słów naszym Czytelnikom?

Jedi: Parę miłych słów. :) No dobrze, dobrze, teraz będzie poważnie i uroczystie. Dziękuję Wam bardzo, że przez te wszystkie lata tolerowaliście moje wygłupy i (o zgrozo) nadal je tolerujecie, domagając się jeszcze większych dawek mojego szaleństwa (zapraszam do Kawaii!). Na dobrą sprawę to właśnie w CDA zaczynałem swój rejs na szerokich wodach pisarstwa wodolejnego i to Wy byliście pierwszymi

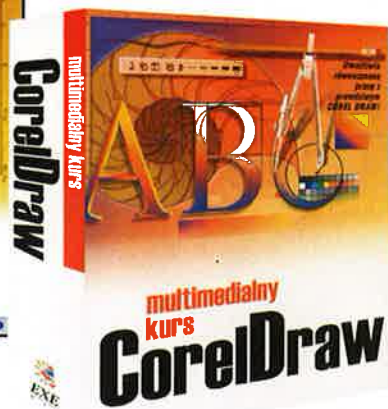


"ofiarami" mojej chorej korsarskiej twórczości - i za to Wam dziękuję. Wypląt odszkodowań za przypadki sfiksowania nie przewiduję, bo całą kasę wydaję na fistaszki dla Bamaby i Alfreda, więc musicie zrozumieć biednego, zapracowanego szaleńca, utrzymującego gumowego kurczaka i stukniętego chomika. Dzięki za pamięć, ja również przyrzekam, że o Was nie zapomnę. □



Multimedialny kurs CorelDraw™ uczy, jak posługiwać się programem graficznym.

Nigdy nie wiadomo, co się może przydać.

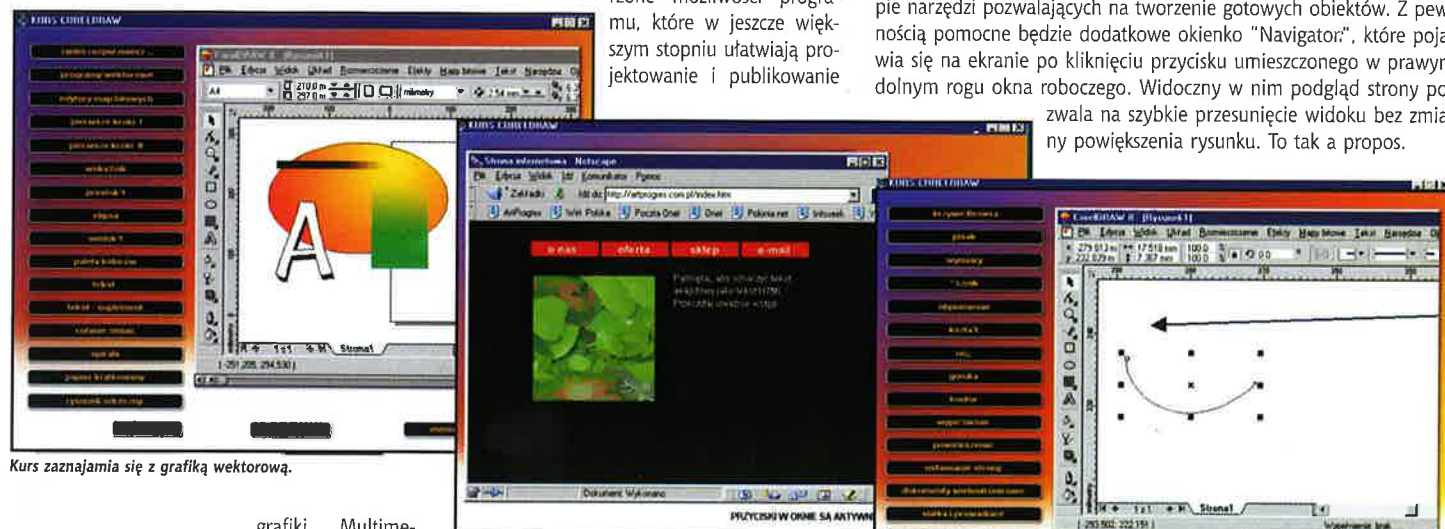


Na pewno przydatny okaże się program CorelDraw, który jest pakietem ilustracyjnym o dużych możliwościach, przeznaczonym dla środowiska Windows. Dlaczego akurat to ma się nam przydać? Bo któż nie potrzebuje np. wizytówek. Poza tym, program jest powszechnie używany do tworzenia reklam, ilustracji technicznych, a nawet animacji. Aplikacja pozwala ludziom z wyczuciem artystycznym oraz z pewną ręką rysować piękne obrazki na ekranie. Warto się więc jej nauczyć, a do nauki przyda się nam "Multimedialny kurs CorelDraw".

Kazimierz Serwin

Aby skorzystać z kursu, należy mieć jednak program CorelDraw, bowiem poszczególne etapy edukacji powiązane są ściśle z aplikacją. Tak więc, żeby wykonać polecenia, trzeba posiadać uruchomionego w odpowiednim miejscu Corela. Program CorelDraw umożliwia łatwe tworzenie profesjonalnej grafiki wektorowej od prostych znaków firmowych do skomplikowanych rysunków technicznych. Wzbogacone możliwości i narzędzia do posługiwania się tekstem w programie umożliwiają łatwiejsze tworzenie dokumentów zawierających duże ilości tekstu, takich jak broszury czy raporty.

Osobom, które nie znają programu CorelDraw, interaktywny kurs umożliwi szybkie jego opanowanie. Bardziej doświadczeni odkryją poszerzone możliwości programu, które w jeszcze większym stopniu ułatwiają projektowanie i publikowanie



Kurs zaznajamia się z grafiką wektorową.

Pora na własną stronę w Internecie.

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Exe
Dystrybutor:
 Exe
Internet:
<http://www.exe.com.pl>
Wymagania:
 Windows 95 lub nowszy
 CD-ROM x86

grafiki. Multimedialny kurs uczy podstaw, a więc pokazuje kilka sposobów na rozpoczęcie rysowania w programie CorelDraw. Krokami podstawowym jest utworzenie nowego bądź otwarcie już istniejącego rysunku lub zaimportowanie pliku.

"Po dokonaniu wyboru można rozpocząć tworzenie dowolnego obiektu i definiowanie jego właściwości za pomocą dostępnych narzędzi. Utworzony w ten sposób plik należy zachować w wybranym przez użytkownika miejscu, aby w razie potrzeby można było dokonać w nim zmian. Ostatnim krokiem jest wyjście z programu CorelDraw". Proszę się nie obawiać - pełne zrozumienie tej instrukcji umożliwi

przykłady pokazane w kursie. Niewątpliwie dzięki nim łatwiej jest wkroczyć w świat grafiki komputerowej. Praca samouczka z uruchomionym równocześnie prawdziwym CorelDraw pozwala na natychmiastowe porównanie wiedzy teoretycznej z praktyczną znajomością obsługi tego programu. Posługiwanie się kursem jest intuicyjne.

Dodatkowym dużym plusem są filmy, które wprowadzają w zasady działania CorelDraw. Umożliwiają one poznanie kolejnych kroków, jakie trzeba wykonać, aby przygotować samodzielnie np. profesjonalną wizytówkę. Kurs omawia także, jak krok po kroku stworzyć biuletyn.

Strona internetowa - kolejna część kursu - zawiera filmy i komentarze lektora, które informują, jak wykonać własną stronę w Internecie, dodać tekst i grafikę oraz umieścić gotowy projekt w Sieci. Możesz dzięki temu zaprezentować swoją firmę lub własne umiejętności w Internecie.

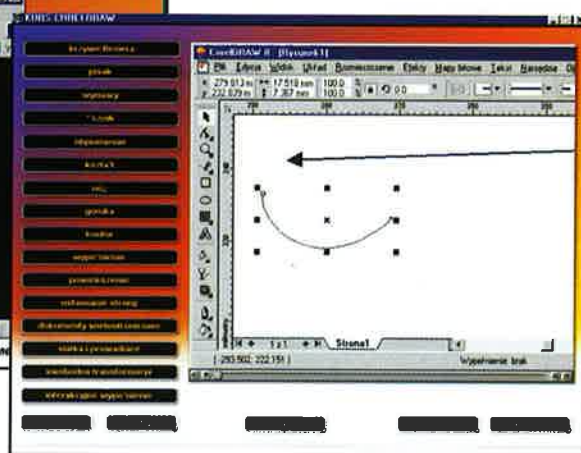
Wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy w chwili, gdy kursor znajduje się na ekranie przedstawiającym fragment CorelDraw, aby rozpocząć wybrany wcześniej temat.

W sekcji tej można znaleźć wskazówki dotyczące podstawowych operacji, takich jak przeglądanie informacji o dokumentach oraz korzystanie z narzędzi do zarządzania plikami. Ich znajomość jest niezbędną podczas pracy z programem CorelDraw.

Z kursu dowiemy się też, jakie są różnice między pracą z rysunkami wektorowymi a pracą z mapami bitowymi. Może się to okazać przydatne, jeśli wykorzystywane mają być na zmianę różne produkty firmy Corel.

Warto wiedzieć, że programy CorelDraw i CorelDream 3D służą do pracy z rysunkami wektorowymi, a program Corel Photo-Paint nadaje się do obróbki map bitowych. W kursie opisano podstawowe pojęcia, które trzeba zrozumieć, aby pracować z rysunkami wektorowymi, mapami bitowymi i obiektami oraz zamieszczono krótki opis pracy z grafiką trójwymiarową.

Tymczasem pojawiła się najnowsza wersja CorelDraw 10, jeszcze niepełna, ale dobrze wiedzieć, co się święci. Na pierwszy rzut oka widać, że tym razem nie mamy co liczyć na jakieś fajne efekty ze strony producenta. Od razu rzuca się w oczy nowy ekran powitalny. Uporządkowano także przyciski włączające poszczególne narzędzia. Oprócz tych kosmetycznych zmian, warto przede wszystkim wspomnieć o nowej grupie narzędzi pozwalających na tworzenie gotowych obiektów. Z pewnością pomocne będzie dodatkowe okienko "Navigator", które pojawia się na ekranie po kliknięciu przycisku umieszczonego w prawym dolnym rogu okna roboczego. Widoczny w nim podgląd strony pozwala na szybkie przesunięcie widoku bez zmiany powiększenia rysunku. To tak a propos.



Dzięki programowi dowiesz się m.in., co to są krzywe Bezierra.

Powróćmy jednak do meritum. "Multimedialny kurs CorelDraw" ułatwia naukę programu graficznego, pokazuje krok po kroku, jak wykonywać poszczególne czynności, aby osiągnąć zamierzony cel. Jednak, licząc na uczciwość naszych czytelników, musimy dodać, że podręcznik dołączony do legalnej aplikacji w zupełności wystarczy, żeby zapoznać się z funkcjami CorelDraw.

Przygody Prosiaczka Kwika Tajemnice ludzkiego ciała

Prosiaczek Kwik to jedna z najbardziej znanych i lubianych postaci z serii programów edukacyjnych, których producentem i dystrybutorem jest Marksoft. Przygody Prosiaczka Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała to kolejny już tytuł z edukacyjnej serii. Dotychczas na rynku pojawiły się cztery pakiety, które dotyczyły kolejno świata zwierząt, świata roślin, świata owadów i świata codziennego, oraz program, w którym dziecko poznaje ogólne zasady fizyczne, leżące u podstaw działania wielu maszyn (Prosiaczek Kwik: Powrót do przyszłości). Wszystkie wcześniejsze przygody Prosiaczka Kwika stały się nieodmiennie na wysokim poziomie graficznym, a przede wszystkim merytorycznym. Wzrost edukacyjny, na który położono szczególny nacisk, sprawia, że Kwik i jego wesołe historie są świetnym narzędziem wspomagającym edukację dziecka.



Andrzej Sitek

Przygody Prosiaczka Kwika są wartościowe również dlatego, że stanowią odpowiedzi na ważne pytania, które przez rodziców często są ignorowane. Dzieje się tak z wielu powodów, ot choćby dlatego, że dziecko niemal nigdy nie ma jednego pytania, tylko cały szereg (chyba wszyscy to znamy:)). Poza tym pytania te częstokroć mogą wprowadzić w zakłopotanie. Niekiedy zwyczajnie nie znamy odpowiedzi, a często nie wiemy, jak ją sformułować, aby była jasna dla małego słuchacza. Takich kłopotów Prosiaczek Kwik nie ma, a dzięki temu, że informacji werbalnej towarzyszy przekaz filmowy, łatwiej zostaje ona przyswojona i zapamiętana. Strona wizualna naprawdę ma decydującą rolę w rozumieniu i zapamiętywaniu informacji. Wystarczy nadmienić, że 85% przyswajanych danych trafia do nas za pośrednictwem wzroku, a jedynie pozostałe 15% przypada na pozostałe zmysły. "Dlaczego niebo jest niebieskie?" - na pewno dobrze by było, aby to rodzic wytłumaczył dziecku, że na skutek rozproszenia światła słonecznego w atmosferze niebo ma niebieską barwę, jednak Prosiaczek Kwik świetnie radzi sobie w tym wyścigu. Najnowsza przygoda Kwika dotyczy jednak innych zagadnień. Tajemnice ludzkiego ciała to fantastyczny świat, w którym wszystko, co żyje, pełni funkcje zbliżone do tych, jakie pełnią różne organy ludzkiego ciała. Znajdziemy się np. w wielkiej paszczy starego dębu, gdzie Kwik



Prosiak - kto by pomyślał!

1) W budownictwie element instalacji domowej pełniący funkcję głównego przewodu nurociągu lub kanału, służący do doprowadzania lub odprowadzania energii elektrycznej, gazu, wody, zanieczyszczeń itp.

2) Ruchomy obciążnik zawieszony na cumie lub szkielet żelazkowej łańcucha kotwicznego, powodujący elastyczne wyhamowanie kołyszącego się na wysokiej fali jachtu. W zależności od lokalizacji prosiak zwiększa siłę trzymającą kotwicy albo amortyzuje szarpnięcia niszczące polery.

spotka... język (jakżeby inaczej:)).

Zadaniem odbiorcy będzie umieszczenie w odpowiednich strefach języka potraw o różnym smaku. Dziecko dowie się na przykład, dlaczego lody wydają się słodsze, kiedy liżemy je końcem języka, oraz co zrobić, aby lekarstwa były mniej gorzkie. Kwik podąża swoją pasjonującą i pouczającą wędrówką od ust, poprzez nos, oczy, szkielet, skórę, serce i wiele innych organów. Po

drodze będzie musiał wykorzystywać całą swoją wiedzę na temat ludzkiego ciała, aby móc rozwiązywać problemy, z którymi się spotka. Gdy dziecko napotka tam problem, zawsze może skorzystać z porady przyjaciela, co umożliwi dalszą wędrówkę.

Wiele znanych, często nie do końca zrozumiałych reakcji ciała, takich jak mruganie, gorączka czy zmęczenie, znajduje w czasie podróży swoje wyjaśnienie. Oczywiście forma prezentacji multimedialnej daje o wiele szersze pole do popisu dla animatorów i ludzi od dźwięku. Wszystkiemu towarzyszą zabawne animacje i gry. Zawodowi lektorzy, którzy użyli swych głosów bohaterom, mówią z przekonaniem i uczuciem. Co ciekawe, program istnieje również w wersji angielskiej, może więc również posłużyć jako program wspomagający naukę tego języka.

Wspomniane animacje to drobne scenki, które zaskakują dziecko, jeśli kliknie ono jakiś charakterystyczny element planszy. Kursor zmienia wówczas kształt ze strzałki na listek, a w tym miejscu zdarzy się za chwilę coś ciekawego.

W każdej scenie znajduje się kwiatek mądrości. Klikając go i odpowiadając na zadawane przez niego pytania użytkownik zdobywa dodatkowe punkty i pogłębia jeszcze swoją wiedzę. Jeżeli ktoś z pytań okaże się za trudne, można zajrzeć do biblioteki. Znajdują się w niej odpowiedzi na wszystkie pytania występujące w grze. Świetnym pomysłem jest podsumowanie dzieciom gier, gdy się już nieco zmęczą lub zniechęcą zadaniami.

Kwik spotka na swej drodze wiele gier i zabaw. Jedną z nich będzie spotkanie z dra piezną Muchołówką. Gdy zbliża się do niej dowolny owad, wystarczy kliknąć go lewym przyciskiem myszy. Muchołówka złapie owada i wypuści listek, który też może łapać robaki. Im szybciej dziecko będzie klikać, tym więcej owadów złapie. W innym miejscu trzeba pogonić złośliwych sąsiadów Wielkolegę. Potrzeba do tego odpowiedniej ilości owoców, które dojrzewają na gałęziach.

Przygody Kwika: Tajemnice ludzkiego ciała to gra łącząca ciekawe postacie, interesujące wiadomości i czar multimedialny. Celem aplikacji jest stymulowanie nauki i rozwijanie logicznego myślenia oraz rozwiązywanie problemów. Ocena Przygód Kwika na pewno nie jest problematyczna. Program jest praktycznie bezbłędny (co wiąże się również z prostą, wygodną obsługą). Jestem przekonany, że również rodzice z przyjemnością zasiądą wraz ze swoimi pociechami, by wędrować po fantastycznym świecie ludzkiego ciała.

Ciekawsze kwiatki w prosiackowym quizie (proponuję odpowiedzi)

Do czego służy błona śluzowa w nosie?

- Jest śliska, żeby wygodniej było dłużyć w nosie.

Czemu niektórzy ludzie są znacznie wyżsi od innych, nawet gdy są w tym samym wieku?

- Ponieważ więcej jedzą.

Czemu uszy rosną z obydwu stron głowy?

- Aby łatwiej było nosić okulary.



Prosiaczek rozmawia z językiem, sercem i innymi organami :)



INFO • INFO • INFO
Producent:
 Marksoft
Dystrybutor:
 Marksoft, tel. (022) 6639390
Internet:
<http://www.marksoft.com.pl>
Wymagania:
 Win3.1/Win95/Win98, SVGA, karta dźwiękowa, CD-ROM 4x, 486, 8 MB RAM
Cena:
 59 zł

Magix Music & Video Maker Generation 6

Są takie firmy, które opierają swą działalność na wydawaniu co jakiś czas produktów noszących tę samą nazwę, ale z innym numerkiem. Znanymi przykładami mogą tu być np. pakiet graficzny firmy Corel albo Music Maker rodem z Magixa. O tym ostatnim zamierzam napisać kilka słów, ponieważ pojawiła się jego najnowsza wersja, nosząca numer 6. Poprzednie części były już omawiane w naszym piśmie, dlatego nie będę dokładnie opisywał całego programu - zresztą miałyby się to z celem. Przedstawię jedynie jego ogólne założenia i oczywiście możliwości, które - muszę przyznać - zrobiły wrażenie nawet na mnie. Zaczynamy...

Marcin Serkies

Od początków swojego istnienia Music Maker jest programem mającym umożliwić tworzenie dobrze brzmiącej muzyki tam, gdzie jest to teoretycznie niemożliwe, czyli w domowym zaciszu. Aby było to realne, autorzy stworzyli przejrzysty i bardzo łatwy w obsłudze interfejs, który nikomu nie powinien sprawiać problemów. Rzecz jasna, z każdą kolejną wersją był on rozbudowywany i poprawiany; w rezultacie obsługa Music Makera 6 jest niezmiernie prosta, szczególnie w porównaniu do niektórych profesjonalnych programów służących podobnym celom. Jeśli już o tym mowa, to trzeba przyznać, że pod względem możliwości MM6 coraz bardziej zbliża się do dużo bardziej zaawansowanych pakietów. Brakuje mu jedynie obsługi wszystkich tych profesjonalnych cacek oraz lepszego brzmienia dołączonych instrumentów i efektów. Poza tym MM ma wszystko, co jest potrzebne do złożenia własnego teledysku. Pozwala więc na bardzo łatwą i wygodną edycję ścieżek audio oraz MIDI. Jak przystało na taki produkt, w zestawie otrzymujemy dwie płyty z poszczególnymi tematycznie próbkami dźwiękowymi, z których możemy bez większego problemu montować własne utwory. Nic również nie stoi na przeszkodzie, aby do ścieżki dźwiękowej dołożyć animację potraktowaną różnymi efektami i filtrami. Jeśli tego komuś za mało, może skorzystać z wbudowanych w program instrumentów, wśród których znajdują się: automat perkusyjny, dwa syntezatory, vocoder czy

Skrócona lista możliwości programu

- 48 stereofonicznych ścieżek audio i wideo
- funkcja karaoke - wycinanie wokalu i podkładanie własnego głosu
- 6 wirtualnych instrumentów
- możliwość remiksowania muzyki nagranej w formacie CD-Audio, integracja z MIDI
- "czarodziej" tworzący utwory
- profesjonalny wielokanałowy mikser z trzema magistralami dla efektów
- działające w czasie rzeczywistym efekty: reverb, delay, distortion, filtry, EQ, compressor
- 2000 gotowych próbek dźwiękowych utrzymanych w różnych klimatach muzycznych
- wiele gotowych ustawień efektów dla animacji - oczywiście działających w czasie rzeczywistym
- ponad 500 gotowych animacji w formacie AVI

maszynka do produkowania drum&basowych dźwięków. W zasadzie instrumenty te pozwalają na stworzenie własnego utworu całkowicie od zera, wymaga to jednak odrobiny wprawy i - rzecz jasna - talentu. Jeśli nie posiadamy ani jednego, ani drugiego, nic straconego. Dzięki specjalnemu "czarodziejowi" możliwe jest, po ustaleniu kilku podstawowych parametrów, wy-



generowanie utworu, który będzie utrzymany w konkretnym, wybranym klimacie. Wprowadzić takiego tworzenia muzyki nie można nazwać komponowaniem, ale dla opornych jest to wspinała możliwość stworzenia sobie podwalin pod własne kompozycje. Nie ukrywam, że moim zdaniem jest to znaczny plus tej aplikacji. Takie skonstruowanie interfejsu i funkcji programu, aby mógł go używać każdy, nawet bez zerknięcia do instrukcji, może przekonać wielu odbiorców, że tworzenie muzyki na komputerze tak na prawdę nie jest niczym wybitnie skomplikowanym. A jeśli się takim wydaje, wystarczy zajrzeć do porządnie napisanej i przejrzystej instrukcji, wyjaśniającej wszystkie niuanse aplikacji.

Dla usciociwionych użytkowników niewątpliwie ciekawa okaże się informacja, że Music Maker, podobnie jak jego poprzednik, jest zintegrowany z Internetem. Wbudowany klient FTP pozwala na bezpośrednie połączenie się z serwerem Magixa, gdzie za-



wsze można znaleźć nowe, ciekawe próbki. Program pozwala również - za pomocą Internetu - na łatwą współpracę z innymi twórcami oraz publikację swoich utworów - również w formacie MP3. Ogólnie rzecz biorąc, Music Maker jest otwarty na świat.

W swojej obecnej formie Music Maker 6 to aplikacja, do której nie ma się właściwie za co przyczepić. Jeśli tylko ktoś nie podchodzi do tego programu jak do aplikacji profesjonalnej, będzie z pewnością zadowolony. Ja osobiście wolę jednak Cakewalk 9, ale nie każdy może sobie na to pozwolić. Polecam Music Makera każdemu, kto interesuje się komputerową muzyką. □

INFO • INFO • INFO
Producent:
 Magix
Dystrybutor:
 Coda
Internet:
<http://www.coda.com.pl>
Wymagania:
 P200, 32 MB RAM, CD-ROM,
 Windows 95/98/Me/2000/NT
Cena:
 99 zł



Seria: Edukacja XXI wieku

Alfabet: nauka czytania i pisania

Ortografia

Matematyka: dodawanie i odejmowanie

Matematyka: mnożenie i dzielenie

Idę do szkoły

Quiz dla dzieci

Quiz geograficzny

Quiz historyczny

Alfabet to inaczej zbiór graficznych symboli głosek danego języka. Sama nazwa pochodzi od dwóch pierwszych liter alfabetu greckiego (alfa, beta). Alfabet to również nazwa nowego programu Aidem Media z serii Edukacja XXI wieku. Na serię składa się w sumie osiem programów edukacyjnych o różnorodnej tematyce. Pokrótkę przedstawimy całą kolekcję i zastanowimy się, czy wymienione aplikacje możemy zakupić dla naszych milusińskich i czy będzie to inwestycja trafiona.

Andrzej Sitek

Przed wszystkim należałoby jeszcze przypomnieć pełną ofertę Aidem Media. W chwili obecnej są to dwie serie (z wyłączeniem Edukacji XXI w.) zatytułowane "Szkoła Koziołka Matołka" i "Wesołe Przedszkole". Poza tym Aidem Media ma na koncie również kilka pojedynczych programów, ot choćby ABC z Reksiem czy "Bolek i Lolek - pamiętki z podróży". Na łamach CDA pojawiła się już swego czasu recenzja innego programu dla dzieci: "Bolek i Lolek na tropie zaginionej księgi ortografii". Wyrażna specjalizacja Aidem Media w programach edukacyjnych dla najmłodszych ma swoje korzystne strony. Z każdym kolejnym tytułem opracowywanym i wydawanym przez firmę są to produkcje lepsze. Wyraźnie widać, że twórcy biorą sobie do serca zastrzeżenia i uwagi użytkowników. Najnowsza propozycja, czyli cała seria "Edukacji XXI wieku", jest uwieńczeniem dotychczasowych doświadczeń.

Tematyka ośmiu programów serii "Edukacja XXI wieku" jest zawarta już w tytule poszczególnych części: Alfabet, Matematyka: dodawanie i odejmowanie, Matematyka: mnożenie i dzielenie, Ortografia, Idę do szkoły, Quiz geograficzny, Quiz historyczny, Quiz dla dzieci. Wspólna dla wszystkich części jest postać zabawnego Królika oraz specyficzna, kolorowa, bardzo ładna grafika. Również opracowanie muzyczne i dźwiękowe nie pozostawia wiele do życzenia. Tło muzyczne zostało dobrane z wyczuciem, nie zagłusza kwestii lektorów czy zabawnych głosików bajkowych postaci występujących w programach. Jednocześnie muzyka jest wesoła i przyjemna, rzeczywiście nastraja do pracy



i zabawy, co jest przecież bardzo ważne. Ale po kolei. Pierwszym programem z serii, który zaprezentujemy, jest Alfabet - nauka czytania i pisania.

Abecadło z pieca spadło...

W programie znajdują się ćwiczenia, które uczą alfabetu oraz trudnej sztuki pisania i czytania. Zanim jednak dotrzemy do zadań, obejrzymy intro, w którym bohater programu, Królik, ściga... baton Ene Due. Królik łapie wreszcie batonik i ze smakiem go zajada, głośno i wyraźnie pokazując, jaki to przysmak i delikcja. Dziecko dokładnie obejrzy opakowanie batonika i prawie na pewno zapragnie przekonać się, czy Królik ma rację.

Tak nachalna i bezpośrednia reklama w programie edukacyjnym dla dzieci to dla mnie zupełna nowość. W pierwszej chwili chciałem automatycznie skreślić program, tym bardziej że ta sama reklama jest wstępem do zabawy we wszystkich programach z serii "Edukacja XXI wieku"! Pozwoliłem sobie jednak zadzwonić do producenta w roli skonstruowanego rodzica, któremu pociecha nie daje żyć z powodu batonika Duo. Dowiedziałem się, że Ene Duo już niedługo znajdzie się w sklepach i wystarczy go kupić, by dzieciak przestał grymasić. Pociecha to niewielka, ale jednocześnie wyjaśniło się też, dlaczego owa reklama kusi nasze dzieci. Okazuje się, że producent wafli jest sponsorem serii "Edukacja XXI wieku". Kupującego może to niewiele obchodzić, lecz dzięki temu cena programu jest znacznie niższa. I tu, uwaga! Cena detaliczna za jeden program z serii wynosi zaledwie 20 złotych! Jest to w tej chwili najniższa cena za aplikację tego typu i doprawdy wydaje mi się, że kilkanaście sekund filmu animowanego na płycie to niewielkie ustępstwo, biorąc pod uwagę rewelacyjną cenę. Poza tym, owe intro można bez problemu przerwać w trakcie projekcji i od razu przejść do głównego programu. Nie musimy więc oglądać Królika zajadającego wafel za każdym razem, gdy uruchamiamy aplikację. Równie istotny pozostaje fakt, że Alfabet (i pozostałe części serii) to



program naprawę godne polecenia. Zaskakują bardzo ciekawymi pomysłami w ćwiczeniach i oryginalnym zaprezentowaniem materiału dydaktycznego. Trudno nie bawić się podczas wędrowki z Królikiem, a jest to zabawa, która przyniesie dziecku wymierną korzyść, bowiem wszędzie gry wzbogacone są o elementy edukacyjne.



Pewnym zaskoczeniem jest to, że w programach z serii brak panelu opcji konfiguracyjnych. Nie możemy np. określić stopnia trudności zabawy. Jest to o tyle istotne, że niektóre zadania są naprawdę trudne. W grze "Zawody w wędrowaniu" przewidziano wariant jedynie dla dwóch graczy. Zabawa polega na zebraniu odpowiednich literek z dna jeziora. Gracz ma tylko wędkę z haczykiem, a na dodatek literki często gubią się i spadają. Kto pierwszy, ten lepszy, ale jeżeli dziecko jest samo, będzie musiało grać również z drugim graczem. Tę rolę mógłby przejąć komputer, jednak nie ma takiej opcji. Dlaczego o tym nie pomyślano, doprawdy nie wiem. Mimo wszystko nie zmienia to faktu, że zabawa jest bardzo pomyślna i naprawdę ekscytująca. Jestem pewien, że każdy młody człowiek z przyjemnością się w niej zanurzy.

Zabawy edukacyjne dla małych, 5-10-letnich dzieci są zazwyczaj tak skonstruowane, aby nawet mimo błędów i porażek nie zniechęcały malca. Odbiciem tego nowego podejścia do ucznia jest choćby ostatnia zmiana w systemie ocen szkolnych, w którym ocenę mierną przemianowano na dopuszczającą. W podobnym tonie przemawiają też bohaterowie programu "Alfabet". Pozytywna motywacja może jednak zabraknąć za daleko, czego doświadczyłem testując program z Aidem Media. W grze "Polanka" zwierzęta sprawdzają znajomość wielkich i małych liter. Nie odpowiedziałem prawidłowo na żadne pytanie. Popętniłem z premedytacją wszystkie możliwe błędy. Na koniec pojawiło się okienko Najlepsze Wyniki, gdzie mogłem się dopisać, a miły głos z radością oświadczył: "Nie jest najlepiej, ale udało się!". Nie wiem tylko, co się udało.

Program jest kompendium wiedzy o polskim alfabecie, opracowanym w ten sposób, że nauka jest przyjemna i nienudzająca. Dzięki zamieszczonym w nim zabawom mały odbiorca może gruntownie przećwiczyć znajomość liter, słów, pisowni wyrazów. Gry typu krzyżówka, układanka słowna i puzzle to świetny trening uczący kojarzenia nazw, określeń, poprawnego zapisu. Niedociągnięcia wypunktowane wcześniej nie przekreślają i nie zmieniają ogólnego, pozytywnego wrażenia, są jednak błędami, które należałoby usunąć.

Kłopoty z ortografią



Nauka liter, wyrazów, pisowni słów, nierozważalnie wiąże się z ortografią. Program pod tym tytułem, przeznaczony dla dzieci od lat siedmiu, to kolejna propozycja z serii "Edukacja XXI wieku". W dynamicznych zabawach prowadzonych przez wesołe zwierzęta dzieci poznają zasady poprawnej pisowni. Program obejmuje następujące zagadnienia: pisownia wyrazów z ó, u, rz, ż, ch, h oraz wyrazy z b, p, d, t, g, k; cząstka by pisana razem i osobno; partykuła nie pisana razem i osobno; wyrazy z i, ii, j, ji; wyrazy pisane wielką i małą literą, wyrazy z ą, om, on, ę, en, em. Wspólna dla wszystkich części serii grafika

jest po prostu bardzo ładna. Równie istotna strona dźwiękowa aplikacji jest na wysokim, na pewno zadowalającym poziomie. Oprócz bardzo dobrego tła muzycznego (motywy dźwiękowe zostały dobrane z wyczuciem specyficznej, bajkowej atmosfery programu) na szczególną uwagę zasługują świetni lektorzy. Przede wszystkim mówią oni bardzo wyraźnie, z odpowiednim tempem i intonacją. Równocześnie ich kwestie są odpowiednio zabarwione emocjonalnie. Lektorzy nie prezentują suchych informacji, lecz opowiadają dzieciom bajkę, w którą przypadkowo można również zagrać. Takie właśnie wrażenie można odnieść słuchając ich żywych głosów. Naprawdę dobra robota.

Dla dzieci ponownie przygotowano zestaw gier i zabaw. W jednej z nich królik musi bronić bramki. Dziecko powinno poprawnie uzupełnić wyświetlane słowa i w ten sposób pomaga królikowi obronić bramkę. Nie spodobał mi się tylko jeden szczegół. Kiedy królik oczekuje na strzał, dziwnie kolebie się i trzęsie. Zapewne miało to wyglądać, jakby gotował się do rzutu na piłkę, ale animację odbiera się zupełnie inaczej. Może to nie atak epileptyczny, ale z królikiem jest coś nie tak.

Dzieci mogą również wziąć udział w wyścigu ortograficznym na rzecę. Wygra ten zawodnik, który jako pierwszy dopłyne do mety i udzieli jak największej liczby odpowiedzi. Zabawa jest o tyle ciekawa, że możemy wybrać liczbę graczy (od 1 do 4), a więc nawet jeśli dziecko nie ma z kim się bawić, zabawa nadal ma sens.

W kolejnej zabawie zwierzęta z balonikami skaczą do rzeki. Gracz musi poprawnie uzupełnić wyświetlone słowo, aby podpłynąć pontonem do zwierzątka, które trzyma w ręce właściwą odpowiedź. Wybierając odpowiedź klikamy odpowiednią strzałkę wskazującą owieczkę lub jeża z właściwą literką, gotową do wstawienia w wyraz. Nie pomyślano jednak, aby w jakiś sposób potwierdzić wybór właściwej odpowiedzi. Zwierzątko spada do wody, a my wciąż klikamy literę. Jeżeli wskazywałem kursorem strzałkę tylko raz, częstokroć program nie zaliczał właściwej odpowiedzi. Co więcej, nawet gdy robiłem to kilka razy, również zdarzało się, że odpowiedź nie została zaliczona (mimo że na pewno była poprawna). Jest to wyraźny błąd w programie, groźny tym bardziej, że zupełnie dezorientuje dziecko. To jak wreszcie pisze się słowo "kula", skoro po wskazaniu na literkę "u" zwierzątko się utopiło, a odpowiedź uznano za błędną? Gdyby był to jednostkowy błąd programu, nie byłoby o czym mówić, niestety problem się powtarza.

Dla chłopców najfajniejszą zabawą będzie gra, w której zdobywa się zamki i kolejne wyspy. Giera przeznaczona jest dla maksymalnie sześciu graczy. Zawodnicy są właścicielami wysp, które próbują sobie wzajemnie odbić w rozgrywanych pojedynkach ortograficznych. Wygrywa oczywiście ten, kto zostanie właścicielem jak największej liczby wysp. Gra jest naprawdę świetna. Animacja zdobywania wrogiego zamku bardzo dobra, a sam pomysł rewelacyjny.

W pakiecie Ortografii dziecko znajdzie przede wszystkim moc rozrywki. Program nienachalnie uczy również zasad poprawnej pisowni wyrazów. Został opracowany bardzo rzetelnie, ogólnie dobre wrażenie zaniża jednak wspomniana gra, w której nie wiadomo właściwie, jak odpowiadać, aby nie popełniać błędów. Należy jeszcze wspomnieć, że wszystkie części serii "Edukacji XXI wieku" zostały zapakowane w nietypowe, plastikowe pudełka. Jest to dobry pomysł, bowiem niewprawne dłonie dzieci mogą uszkodzić dość delikatne standardowe pudełko, czego nie musimy się obawiać w wypadku opakowania zastosowanego przez Aidem Media.

Umiesz liczyć? Licz na siebie!

Matematyka rozwinęła się na przełomie V i IV w. p.n.e. na gruncie filozofii. Współcześni "młodzi pitagorejczycy" już w wieku 5 lat mogą uruchomić program Matematyka - dodawanie i odejmowanie. Kolejny tytuł z serii "Edukacja XXI wieku" jest przeznaczony dla dzieci 5-10-letnich i został opracowany w identycznej konwencji graficznej, jak aplikacje przedstawione powyżej.

W bajkowej krainie zwierzęta uczą dzieci podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb. Na program składa się sześć gier edukacyjnych dla kilku graczy, wiele wesołych animacji i zabawnych dźwięków. Zwierzęta tłumaczą zasady matematyki i towarzyszą dzieciom w rozwiązywaniu zadań. Okazuje się, że matematyka wcale nie musi być trudna.

W zabawie z kaczkami i żółwiami mały widzący się dodawać, licząc kacze rodziny. W ten sposób poznaje znaczenie cyfr i liczb. Brakuje tu jednak elementu niewiadomej. Zabawa wygląda w ten sposób, że na dwa małe jeziora wypływa określona liczba kaczek. Dziecko musi wskazać jedną i drugą rodzinę, klikając po kolei wszystkie ptaki. Ich dodawanie polega po prostu na zaznaczeniu wszystkich ptaków na ekranie. Oczywiście trudno się w takim wypadku pomylić.

Następna zabawa na pewno spodoba się dzieciakom. W skalnej grocie znajduje się kino, w którym zwierzęta przygotowują film. Rysują swoje portrety i jednocześnie rozwiązują matematyczne równania. Zabawa polega po prostu na połączeniu właściwych punktów na rysunku, dzięki czemu schematyczny obrazek zwierzątka zmienia się w płynną animację. Aby wybrać odpowiedni punkt, trzeba dodać lub odjąć odpowiednie liczby.

W jeszcze innej grze, na szczycie góry w zabawnych domkach mieszkają bohaterowie programu. Tutaj wspólnie z dziećmi poznają cyfry, dodają i odejmują. Wychodzą z domków, chowają się, tańczą i zakopują w ziemi, a wszystko po to, aby wytłumaczyć dzieciom matematykę. Trochę tylko rozśmieszyła mnie animacja, gdy królik, a potem jeź, zakopali się



w ziemi. Jest to dość nietypowe, odrobinę makabryczne rozwiązanie, lepiej byłoby, aby po prostu powrócili do domków.

Matematyka to program, który na pewno zasługuje na uwagę. Praktycznie pozbawiony błędów merytorycznych, przyjazny interfejs użytkownika, odpowiednia, spora liczba ćwiczeń to najważniejsze zalety tej aplikacji. Przy przedmiocie tak trudnym do udanej, ciekawej

prezentacji, spełniono wszystkie wymagania, które gwarantują, że nie będzie to kolejna, nudna lekcja, ale fascynująca, ciekawa przygoda.

Podstawowe zadaniem Matematyki jest oświadczyć dziecku z liczeniem, przekonać je, że jest to przyjemna zabawa, która może przynieść sporo frajdy i radości. Jeżeli dziecko polubi matematykę, zawsze z przyjemnością będzie się jej uczyło. Dorosli nie zawsze mają czas i cierpliwość zajmować się swoimi pociechami. Oczywiście program nie może zastąpić pomocy rodziców, jednak na pewno może wydatnie wspomóc proces nauki, tym bardziej że mamy pewność, iż został opracowany we właściwy sposób. Propozycja Aidem Media jest na pewno bardzo interesująca.

Pierwszy dzień w szkole

Każdy chyba przekonał się, jaką niesamowitą ciekawość przejawia małe dziecko człowiek około piętego roku życia. Interesuje go praktycznie wszystko, a dziesiątki pytań, które nurtują malca, spadają zazwyczaj na głowę najbliższej mu dorosłej osoby. Dziecko w tym wieku odkrywa nowy, fascynujący, wielki świat, widziany jeszcze przez pryzmat bajek i fantastycznych wyobrażeń, które są przejawem jego czystej, wolnej fantazji. Dziecko wychodzi naprzeciw światu, widzi jego nieograniczoną wielorakość i w swej aktywności i ciekawości stara się go natychmiast zrozumieć. Sposób postrzegania u dziecka charakteryzuje się taką intensywnością, jakiej później nigdy już mieć nie będzie. Między innymi właśnie dlatego jest to najlepszy okres na naukę. Jest to również czas, aby zaszczepić mu dobre nawyki, które w dalszym życiu na pewno zapoczątkują.

Na tak przygotowanego przez naturę ucznia czeka zazwyczaj zmęczony, zajęty natłokiem własnych spraw dorosły, który doskonale porusza się w rzeczywistości i zapominał, jak to jest, gdy wszystko wokół jest tajemnicą. Zazwyczaj dorosła osoba po prostu nie może przejąć tak dużego zaangażowania i zainteresowania, jakiego oczekuje po niej dziecko, dla którego wszystko jest ważne. "Blahe" pytania malca kwitowane są uśmiechem, niekiedy krótkim komentarzem, niezwykle rzadko wyczerpującym opisem zjawiska. Cóż, zdarza się również, że dorosłemu jest po prostu bardzo ciężko wyjaśnić jakiś problem. To charakterystyczne, że najtrudniej wyrazić jest oczywistości.

W każdym bądź razie, kiedy n-te pytanie dziecka powoduje już chęć wypowiedzenia sakramentalnego: "Idź, pobaw się klockami", można zaproponować malcowi znacznie ciekawszą, pouczającą rozrywkę. "Idę do szkoły" z serii "Edukacja XXI wieku" to ciekawie przygotowany, dobry program, stanowiący zbiór zabaw i gier edukacyjnych, w których najmłodszy poznaje cyfry, litery, kształty, kolory, a także zwierzęta i rośliny. Zabawy ćwiczą pamięć, rozwijają zdolności kojarzenia i logicznego myślenia. Głównym zadaniem programu jest wprowadzenie dziecka małymi krokami w świat szkolnej edukacji.

Na pakiet "Idę do szkoły" składa się właściwie pięć gier-zabaw oraz prosta gra planszowa. Troszkę to mało, jeśli potraktowalibyśmy program jako samodzielne aplikacje. Biorąc jednak pod uwagę, że jest to część całego pakietu, "Idę do szkoły" stanowi po prostu jego kolejny, cenny element.

Trzeba jednak nadmienić, że dwie z pięciu zabaw zamieszczonych na płycie są wariacjami gier przedstawionych już w innych tytułach z serii "Edukacja XXI wieku". Chodzi tu o "kolorowanie figur geometrycznych", gdzie młody człowiek będzie układał zębate kółka, aby uruchomić specjalną maszynę, oraz o "znajdź i sfotografuj zwierzęta". W tym drugim zadaniu znowu będziemy bawić się aparatem fotograficznym. Przy okazji pojawia się pewne drobne zastrzeżenie. Gdy znajdziemy się "w lesie", gdzie trzeba właśnie ustrzelić okiem obiektywu właściwego zwierzątka, nie można wyjść z planszy. Nie znajdziemy wyjścia z lasu, dopóki nie wystrzelamy wszystkich ośmiu klatek filmu. Brakuje tu możliwości przerywania zabawy.



Skuteczna nauka...



Cena: 79 zł

"Profesor 2001" to nowoczesny, interaktywny pakiet w wersjach do nauki języka angielskiego (Henry) i języka niemieckiego (Klaus). Na 2 płytach CD-ROM znajdziesz tysiące ćwiczeń, dialogi, setki prezentacji i zdjęć, podręcznik gramatyki, słownik i 8 godzin nagrań dźwiękowych.

Ćwiczenia uczą 9000 słów, zwrotów i idiomów (dwa razy więcej niż przez 4 lata nauki w szkole średniej)! Blisko 4000 ćwiczeń na zdaniach uczą m.in. zwrotów koniecznych do porozumiewania się, sposobu użycia słówek w zdaniu oraz znaczenia w zależności od kontekstu. Program kształci wszystkie umiejętności językowe: pisanie, mówienie, tłumaczenie i rozumienie ze słuchu.

Konwersacje nauczą Cię zwrotów i zdań przydatnych w podróży. Po uczestnictwie w nich, będziesz potrafił(a) m.in.: zapytać o drogę, zamówić potrawę w restauracji i zarezerwować miejsce w hotelu.



- trzy poziomy zaawansowania, grupy tematyczne,
- system powtórek (program śledzi postępy w nauce i wyznacza optymalne terminy powtórek),
- nauka wymowy (nagrywanie i porównywanie własnych wypowiedzi z wymową lektora),
- drukowany poradnik metodyczny opisuje techniki uczenia się i zapamiętywania,
- Słownik - 9000 słówek - wymowa, wyszukiwanie i wybór słów do nauki,
- setki ilustracji, zdjęć,
- Podręcznik gramatyki - zakres 4 lat nauki języka,
- Generator (umożliwia tworzenie nowych ćwiczeń i dodawanie własnych słów).

"Profesor" - to nie tylko skuteczna nauka, ale też świetna zabawa! 2001, to trzecia wersja programu, dla posiadaczy wcześniejszych wersji (Słownictwo) - upgrade: 25 zł.

W ofercie również:

"Słownik niemiecki", gra ucząca angielskiego dla dzieci i młodzieży. Kolorowe, interaktywne plansze uczą najbardziej potrzebnych słów, zwrotów i zdań. Zabawy logiczne, krzyżówki, gry, oryginalne piosenki i dialogi gwarantują trwałe efekty oraz sprawiają, że program nie nudzi się.

"Na tropach chemii" - program dla uczniów gimnazjum i liceum. W programie znajdują się setki ćwiczeń i zadań, podręcznik, słownik, ciekawostki, układ okresowy pierwiastków i gra edukacyjna "Atomki".

EDGARD multimedia tel. (022) 644-55-57, 0601 33-18-50

Sprzedaż detaliczna: Empik, Vobis, Auchan, Media Markt, Extrapol, Scanmet, In Medio, PLAY, DHO.

WWW.EDGARD.COM.PL



Wśród zabaw dziecko natrafi na zadanie zbliżone do japońskich gier typu Kiss. Gra polega na ubraniu królika w jeden z kilku dostępnych strojów. Można go przebrać za Indianina, żołnierza, kowboja, pletwonurka itd. Malec musi sam dobrać poszczególne części garderoby, co jest o tyle trudne, że stroje są pomieszane.

Zadania matematyczne czekają na rozwiązanie w grze memo. Dziecko może tu pobawić się z koleżanką lub kolegą bądź też uruchomić przeciwnika komputerowego. Malec pozna litery, słowa, cyfry i działania matematyczne. Poćwicz pamięć i spostrzegawczość. Dobrym rozwiązaniem jest to, że każde z zadań ma trzy stopnie trudności.

W pakiecie zamieszczono też popularną i znaną wśród dzieci zabawę - znajdź szczegóły. Jest to doskonały trening spostrzegawczości i pamięci. Szkoda jednak, że zabawa składa się tylko z ośmiu plansz.

Aidem Media wykorzystując sprawdzony pomysł, gwarantuje jednocześnie stały, wysoki poziom poszczególnych części serii. Tak samo jest i w przypadku "Idę do szkoły". Program na pewno nie zawiedzie oczekiwań zarówno rodziców, jak i dzieci. Mały odbiorca dostanie znajomych, lubianych bohaterów, a zarazem zupełnie odmienne, ciekawe gry. Bez wątpienia można pakiet "Idę do szkoły" polecić jako rzecz, która zmusi dziecko do wyteżonej pracy. Najlepsze jest to, że malec zmierzy się z wyzwaniem bez oporu, bowiem edukacja opiera się na zabawie.

Poproszę inny zestaw pytań

Na serię "Edukacja XXI wieku" składają się również trzy pakiety quizów dla dzieci: Quiz historyczny, Quiz geograficzny oraz... Quiz dla dzieci. Nie oznacza to, że dwa pierwsze są przeznaczone dla dorosłych. Ostatnia pozycja jest po prostu kierowana do dzieci od szóstej klasy życia, natomiast odbiorcami pozostałych dwóch aplikacji będą dzieci powyżej 10 roku.

Quiz dla dzieci stanowi zbiór 1000 pytań z różnych dyscyplin, które towarzyszą małemu człowiekowi od pierwszych chwil poznawania świata. Podstawowe działy to: cztery strony świata, baśnie, bajki i legendy, co to jest?, "intruz", matematyka, język polski, rośliny, trudne słowa, zwierzęta. Niezależnie od wyboru tematu dziecko może uczestniczyć w trzech ciekawych grach. Zabawne komentarze, animacje, wesołe komentarze bohaterów, rekordy i nagrody, które można zdobyć, uatrakcyjniają zabawę.

Pierwsza zabawa to właściwie trening, który ma ośwoić małego widza ze specyficznym, "quizowym" charakterem gry. W treningu królik będzie odpowiadał na pytania, które znajdują się w teletumieniu, oraz pomagał w zdobywaniu zamku (są to dwie pozostałe gry). Pytania są powiązane z głównym tematem, ale nie ograniczają się do niego. Dzięki temu obok np. serii pytań z matematyki pojawiają się również wesołe zadania, które dotyczą bajek lub zwierzątek. Wybór tematu oznacza jedynie, że naczelnym wątkiem w programie będzie określony dział.

Pierwsza "poważna" zabawa to turniej rozgrywany w studiu telewizyjnym. W grze może wziąć udział od dwóch do czterech graczy. Szkoda jednak, że użytkownik nie może bawić się sam (nie ma opcji dla pojedynczego zawodnika). Zastanawia również, dlaczego nie ma funkcji, która pozwalałaby przejąć komputerowi rolę uczestnika teletumienia. Nie mam natomiast zastrzeżeń do samych pytań konkursowych, które są ciekawe i na pewno pozwolą dziecku pogłębić wiedzę o otaczającym je świecie. Quiz w studiu telewizyjnym może być co prawda nieco za trudny dla dziecka, jednak dobre rozwiązanie, jakim jest proponowanie kolejnego pytania bez kary punktowej, sprawia, że zabawa i tak będzie toczyć się dalej. Nieco inne rozwiązanie zastosowano w "Zdobyciu zamku" - trzeciej grze z pakietu Quiz dla dzieci. Dziecko odpowiada na pytania za 100, 200 i 300 punktów. Różnią się one stopniem trudności, tak więc, jeżeli malec nie za bardzo sobie radzi, może po prostu wybrać łatwiejszy wariant.

Zdobycie zamku to turniej wiedzy ogólnej. W grze, podobnie jak poprzednio, może wziąć udział czterech graczy. Zabawa polega na tym, aby jak najszybciej dotrzeć na najwyższe piętro ogromnego zamczyska. Każdy gracz ma do wyboru trzy drogi: odpowiedź na pytanie, wspinanie się na wyższy poziom i pytania dla przeciwnika. W grze ukryte są trzy bonusowe zabawy, w których dziecko zdobędzie dodatkowe punkty (na strzelnicę będzie strzelać do owoców zawieszonych na linie, weźmie udział w wyścigu ślimaków, wybierze jedną z tajemniczych bramek kryjących nagrodę). W zamczysku również nie ustrzeżono się pewnych błędów. Przede wszystkim imiona graczy ograniczone są do pięciu liter. Dziecko nie wpisze więc swojego pełnego imienia, jeżeli jest dłuższe niż owe pięć liter. Nawet Królik, bohater gry, został przedstawiony jako Króli - nie wygląda to dobrze. Bardzo zastanawiający jest również system zliczania punktów. Wielokrotnie podczas gry zdarzyło się, że mimo prawidłowej odpowiedzi bohatera, punkty nie zostały dopisane. Inna postać już chwilę potem dostała swoje punkty, a za moment również nie uwzględniono jej w punktacji. Taka bezsensowna ruletka na pewno dzieciom się nie spodoba.

Oba pozostałe pakiety, czyli Quiz geograficzny oraz Quiz historyczny mają identyczną strukturę. Różnią się oczywiście prezentowanym materiałem, a także głównymi bohaterami zabawy (tym razem są to kosmici), poza tym jednak programy mają taką samą konstrukcję, jak opisywany wcześniej Quiz dla dzieci. Należy jeszcze dodać, że odbiorcą obu programów będą już starsze dzieci (powyżej 10 lat). Pytania są trudniejsze, ale również bardziej frajdujące i ciekawsze. Obejmują szerszy zakres materiału dydaktycznego. Quiz geograficzny będzie doskonałą powtórką z przedmiotu dla młodych ludzi, które geografii znają, lubią i uczą się jej z przyjemnością. Dla dzieci, którym geografia jest jeszcze nieco obca, program komputerowy będzie doskonałym źródłem poznania zagadnień ściśle związanych z przedmiotem. W czterech standardowych zabawach dostępnych jest 1000 pytań podzielonych według następujących kategorii: zwierzęta, państwa, flagi i waluty, Polska, miasta, kontynenty, morza i oceany, ludzie, gdzie to jest?, ciekawostki.

Z kolei Quiz historyczny stanowi kompendium wiedzy historycznej, poczynając od starożytności po czasy współczesne. Podzielony jest na następujące działy: starożytność, historia powszechna, historia Polski, mity i legendy, religie i wierzenia, literatura i sztuka, średniowiecze, wynalazki i odkrycia, odkrycia geograficzne.

Wszystkie wymienione quizy dla dzieci to dobra, solidnie przygotowana pozycja, która nie powinna zawieść oczekiwań najmłodszych i ich rodziców. Oprócz bogatego źródła wiedzy program wzbogaci słownictwo naszego dziecka, ułatwi zrozumienia otaczającego go świata, wyjaśni wiele zagadnień, będzie odpowiadać na najbardziej interesujące pytania. Oczywiście nie można traktować wymienionych powyżej aplikacji jako ostatecznych, pełnych źródeł wiedzy geograficznej, historycznej itd. Siłą rzeczy są to nadal wiadomości pobieżne i ogólnikowe. Dopiero z czasem dziecko pogłębi wiedzę, jednak programy komputerowe mogą dać mu solidne jej podwaliny. Zdecydowanie jest to pozycja godna polecenia, a jedynym zastrzeżeniem, które precyzuje się po zapoznaniu z aplikacjami, są wspomniane niedociągnięcia techniczne, obniżające nieco ogólnie dobrą ocenę produktu. Seria "Edukacja XXI wieku" powinna pozostać w zasięgu możliwości finansowych większości rodzin. Cena za poszczególne części jest wyjątkowo niska. Biorąc pod uwagę możliwości aplikacji i ilość prezentowanych informacji, można jedynie produkt z Aidem Media gorąco polecić, co też niniejszym czynię.



Koziolatek Wynalazca

Kornel Makuszyński, polski prozaik i publicysta, znany jest przede wszystkim z niezwykle popularnych utworów dla dzieci i młodzieży. Do klasyki należą już takie powieści jak: "Przyjaciecie wesołego diabła", "O dwóch takich, co ukradli księżyc", "Awantura o Basię" czy "Szatan z siódmej klasy". Makuszyński stworzył też dwie charakterystyczne postacie bajkowe, które zdaje się nieco już przybrały. Myszką Fiki Miki czy Kaczor Donald, ale dla nas mają wartość nieocenioną, ponieważ... nieodmiennie kojarzą nam się z dzieciństwem. Doprawdy nie wiem jednak, czy dla dzieci urodzonych w przeciągu ostatniej dekady są one równie fantastyczne. Wydaje się raczej, że teraz bardziej bajkowe i ciekawe wydają się obce Gumisie, Smurfy i inne Gargamele, które zwyczajnie wyparły polskie kreśkówki w rodzaju "Bolka i Lolka". Można by było nad tym ubolewać, ale nie zmieni to zaistniałej sytuacji.

Andrzej Sitek

Ilustrowane zeszyty Makuszyńskiego, które stały się scenariuszami dla filmów animowanych ze Studia Miniatur Filmowych w Warszawie, wykorzystano też w nieco inny sposób. Gdańska firma Aidem Media zaproponowała właśnie program edukacyjny dla dzieci, zatytułowany Koziolatek Wynalazca.

Pierwsze wątpliwości co do samego bohatera programu sprecyzowały mi się w związku ze specyficzną, nieco siemiętną grafiką i sposobem rysowania plansz. Być może jednak dzieciom się spodoba, bo to, co dla dorosłego odbiorcy wydaje się przerysowane, zbyt jaskrawe i toporne, dziecku może się spodobać.

Cała przygoda zaczyna się od momentu, gdy Koziolatek Marcin odnajduje tajemniczy pergamin, dzięki któremu w szkole dostaje się same szóstki. Koziolatek Matek chce pożyczyć pergamin od Koziółka Marcina, dzięki czemu też będzie miał same szóstki. Na pudełku z programem historyjka ukazana jest nieco inaczej, ale już po uruchomieniu aplikacji przedstawia się właśnie tak. Pomijając już to, że imię Koziółka Marcina nie pasuje do konwencji (lepiej brzmiałoby choćby Koziolatek Kopytko), scenariusz jest nieco dwuznaczny. Matek chce mieć szóstki, więc zamiast się uczyć, chce zdobyć pergamin, dzięki któremu załapie kilka dobrych ocen. Autorem zapewne nie chodziło o taki sens scenariusza, jednak dla dziecka będzie on oczywisty. Co prawda, po ukończeniu zabawy i poznaniu całej historii sprawa się wyjaśnia, pozostaje jednak pewne niekorzystne wrażenie.

Cały program składa się z szeregu zadań, zabaw i gier, które w zamysłu twórców mają uczyć dziecko logicznego myślenia, zapoznać z różnorakimi, podstawowymi zagadnieniami, a także ćwiczyć refleks i pamięć. Jest to w sumie 10 zadań, które bawiąc mają również czegoś dziecku nauczyć.



Bardzo dobrym, oryginalnym pomysłem jest gra zatytułowana "Piwnica". W piwnicy mieszkają różne dziwne zwierzątka. Zadaniem dziecka jest znalezienie określonych owadów, lecz nie jest to zadanie łatwe, bo w komórce jest ciemno, a na dodatek cała zagracona jest różnymi starymi sprzętami. Odbiorca ma na szczęście niewielką latarkę i aparat fotograficzny. Jeżeli uda się wyłowić z mroku jakiegoś robaczka, trzeba szybko zrobić mu zdjęcie. Liczba fotek jest ograniczona, więc konieczna będzie koncentracja, spostrzegawczość i uwaga. Jeśli zrobimy zdjęcia, które nie będą pokrywać się z zamówieniem, nic nie zyskamy.

Inna zabawa to gra planszowa "Za-mee-k". Przypomina ona odrobinę klasycznego chińczyka. Wygrywa ten, kto jako pierwszy z czwórki graczy dotrze do Zamku. Gra jest bardzo fajna, szkoda jednak, że każdorazowo trzeba czekać, aż lektor się wygada. Po każdym ruchu mówi on, który pionek idzie do przodu. Nie trwa to oczywiście długo, ale może być nieco irytujące, tym bardziej że nie można wyłączyć komentarzy lektora. Podobnie jest zresztą na głównej planszy programu, gdzie znajduje się wszystkie dziesięć miejsc, do których może dotrzeć Koziolatek. W czasie przesuwania ponad nimi kursora myszki automatycznie włącza się lektor. Jest to odrobinę denerwujące.

W turnieju "Omnibus" gra przypomina telewizyjny quiz. Zaskoczył mnie temat poszczególnych pytań - obrazków quizowych. Pojawia się np. takie zadanie. Dziecko widzi trzy obrazki, z których musi ze sobą skojarzyć dwa. Jedno zdjęcie pokazuje maskownicę białej limuzyny, drugie - białą limuzynę, a trzecie - wóz Formuły 1. Jakoś to średnio ekscytujące. Dla pięcioletniego skrabka nawet wcale.

W zadaniu zatytułowanym "Pogoda" wybieramy jedną z trzech zabaw, którą lubi Koziolatek. Może on jeździć na łyżwach, puszczać latawiec lub pływac łódką. Dziecko może zmienić prędkość wiatru (trzy warianty), temperaturę (dwie możliwości), zachmurzenie (dwie propozycje). Eksperymentując z powyższymi parametrami sprawi, że Koziolatek Matek będzie mógł bawić się w swoje ulubione zabawy. Wszystko pięknie, ale do stwierdzenia, że gdy wiatr jest za mały, latawiec nie polecie, nie potrzeba uruchamiać komputera i specjalistycznego programu. Takiej empirycznej wiedzy dostarczy malcowi życie i natura u dziecka spostrzegawczość.

Podobnych zastrzeżeń można mieć do Koziółka Wynalazcy więcej. Pewne niedociągnięcia i braki sprawiają, że mimo dobrego pomysłu twórców efekt końcowy przedstawia się przeciętnie. Ponadto trzeba dodać, że na rynku znajduje się obecnie bardzo dużo programów edukacyjnych dla dzieci. Wiele z nich oferuje podobne możliwości, jednak prezentuje się o wiele lepiej niż Koziolatek Wynalazca. Nie chodzi zresztą tylko o prezentację. Materiał dydaktyczny zawarty w aplikacji z Aidem Media również nie jest najbogatszy, co nie dyskwalifikuje produktu, ale każde poważnie zastanowić się nad zakupem programu.

W Pacanowie kozy kują i może niech tak zostanie.



INFO • INFO • INFO
Producent:
Aidem Media
Dystrybutor:
Media Service
Tel. (0-58) 552 88 25
Wymagania:
Pentium 90, 16 MB RAM, CD
ROM 2x, SVGA 1 MB, Win 95,
98, 2000
Cena:
20 zł za każdy program

INFO • INFO • INFO
Producent:
Aidem Media
Dystrybutor:
Aidem Media
Internet:
aidem@pulsar.com.pl
Wymagania:
Pentium 100 MHz, 32 MB
RAM, CD 4x, Win 95/98/2000

Język polski - WIEM WSZYSTKO

O ile pamięć mnie nie myli, w poprzednim numerze mieliśmy okazję zapoznać się z programem "Literatura przed maturą". Produkt ten, wydany przez firmę EXE, pozwalał na doskonałe zweryfikowanie wiadomości z zakresu literatury i sztuki. Nie zapewniał on jednak poszerzenia wiedzy na zadany temat ze względu na swój testowy charakter. Autorzy nie zapomnieli o tych, którzy dokonali sprawdzenia swojej wiedzy i "doszli do wniosków wywołujących gęsią skórę". Firma EXE wypuściła największy na naszym rynku program wspomagający naukę języka polskiego, "Wiem wszystko - język polski".

Robert Hubacz

Osobiście dość ostrożnie podchodzę do stwierdzeń autorów dotyczących programów edukacyjnych, które na potrzeby marketingowe zawsze są największe, najlepsze, najbardziej wyczerpujące itd. W tym przypadku, pamiętając o "Literaturze przed maturą", byłem gotowy na słowo uwierzyć producentom, którzy skromnie określili "Wiem wszystko" mianem programu wspomagającego naukę. W trakcie dokonywanych oglę-



dzin rzeczywiście zaskoczyła mnie objętość programu zawartego na dwóch płytach CD. Z obiecanych 950 MB materiału istnieje niestety trochę ponad 800 MB, z czego połowa to niezbyt profesjonalne filmy nagrane na płycie nr 2. Ktoś mógłby nazwać mnie aptekarzem, jednak firmę EXE uważam za rzetelnego producenta użytków edukacyjnych, więc równie rzetelnie staram się ocenić produkt, a więc również to, co na okładce obiecują autorzy, w odniesieniu do tego, co znajdę w środku.

W przypadku tego typu programów multimedialnych liczy się przede wszystkim jakość oferowanego materiału, a także sposób dostępu do niego, który powinien być jak najbardziej przyjazny dla odbiorców. W związku z tym nie chciałbym, aby ktokolwiek zniechęcił się do "Języka polskiego" z powodu niekonsekwentnego określenia ilo-



ści materiału dostępnego na płytach, bez wgłębiania się w jego treść.

Zawartość merytoryczna programu została pogrupowana w czterech działach: testy z epok, charakterystyka epok, gramatyka i ortografia oraz opracowania lektur. W związku z nasilającą się tendencją sprawdzania wiedzy w formie testowej, w żadnym programie o przeznaczeniu edukacyjnym nie może zabraknąć części testowej. W związku z tym autorzy uraczyli nas 25 testami z epok, które w sumie zawierają 750 pytań. Testy zostały podzielone tematycznie na epoki zgodnie z przyjętą w edukacji klasyfikacją.

Skoro przy klasyfikacji już jestem, autorzy zgodzili się w pozostałych działach tematycznych na zachowanie ogólnie przyjętego podziału, w związku z koniecznością systematyzacji ze względów dydaktycznych. W trakcie przeglądania kolejnych działów programu doszedłem do wniosku, że głównym ich celem jest zaciekawienie odbiorców wybranymi dziełami i problemami z wszystkich epok. Determinowane jest to z pewnością ograniczeniem miejsca na nośniku i niecelowością prezentowania całego dorobku literatury w sposób syntetyczny - a to prowadzi do bardzo ogólnikowego przedstawienia materiału.

Szczęśliwie autorzy zastrzegają, że nie chcą być w żaden sposób konkurencyjni dla oficjalnych propagatorów literatury pod postacią szkół, co znajduje odbicie w sformułowaniu określającym "Język polski" jako program

wspomagający naukę języka polskiego w szkole średniej. Przekrojowe i wybiórcze zarazem podejście autorów do tematu, dokonane z dużym naciskiem na problematykę poszczególnych epok, okraszane subiektywnym komentarzem, poszerza moim zdaniem krąg odbiorców o lu-



dzi, którzy naukę pobierać już przestali, a chcą poszerzyć czy też tylko odświeżyć swoje wiadomości.

Stwierdzenia przedstawione powyżej odnoszą się do wszystkich działów programu, więc nie zostaje nic innego jak przybliżyć czytelnikom pozostałe, z których najważniejsze są charakterystyki epok i opracowania lektur, bez umniejszania oczywiście roli gramatyki i ortografii. Opracowania epok - taki tytuł działu może przywołać na myśl wszechobecne na rynku wydawniczym bryki, które zawierają wiadomości mało przydatne ze względu na ich ogólnikowy charakter, jak i niepoprawność merytoryczną. W przypadku "Języka polskiego" nie ma mowy o jakiegokolwiek ogólnikowości. Dział zawiera około 480 stron informacji dotyczących poszczególnych epok, uporządkowanych logicznie, uwzględniających najważniejsze fakty i problemy każdej z epok. Wskazuje na to już chociażby spis treści, pozwalający nam na szybkie odnalezienie interesującego nas zagadnienia w tym także obfitym treściowo dziale.

Opracowanie każdej epoki zawiera wyjaśnienie jej nazwy, przesłanek filozoficznych i religijnych, sytuacji w innych gałęziach kultury, przedziału czasowego, uwarunkowań historycznych, głównych idei i tematów. Wiedza została tu przedstawiona bardzo wszechstronnie i opatrzona subiektywnym komentarzem autorów.

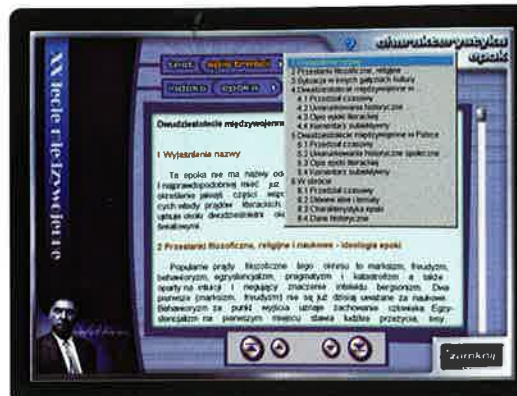
Dział dotyczący lektur nie jest w żadnym razie zbiorem wybranych z każdej epoki dzieł. Wybór kilkunastu utworów zdeterminowany został również czynnikami, o których wyżej napomknąłem, a nade wszystko chęcią zaciekawienia odbiorcy i pozwolenia mu na nowe, twórcze spojrzenie na wybrane lektury obowiązkowe - które budzą niestety wstręt u wielu uczniów, tylko dlatego, że są określone jako obowiązkowe. Opracowania lektur nie są oczywiście streszczeniem fabuły książek, a sposób ich przedstawienia ma zachęcić odbiorcę do przeczytania tych jakże wartościowych dzieł, nawet powtórnego.

Skoro program ma wspomagać naukę języka polskiego, nie może w nim zabraknąć gramatyki i ortografii. Autorzy, z myślą o zbliżających się maturach, zamieścili w dziale o takim właśnie tytule prawie sto plansz z wyjaśnieniami gramatyki. Ponadto istnieje możliwość sprawdzenia swojej wiedzy w dziewięciu testach gramatyczno-ortograficznych, zawierających łącznie 150 pytań.

Wspominałem na początku o niezbyt profesjonalnych filmach zamieszczonych na płycie nr 2. Zarzut nieprofesjonalności odnosi się oczywiście tylko do ich jakości wizualnej. Poza tym wymaga wyjaśnienia, iż nie są to filmy fabularne, tylko cykl wykładów na ciekawe i warte poznania tematy.



Podsumowując, mogę stwierdzić, że omawiany program zasługuje na duże uznanie, i polecić go nie tylko maturzystom, ale również każdemu zainteresowanemu literaturą. Zawiera on mnóstwo niezbędnych, a zarazem ciekawych informacji, których systematyka i opracowanie zachęcają do sięgnięcia po ten produkt.



INFO · INFO · INFO
Producent:
 EXE
Dystrybutor:
 EXE
Internet:
<http://www.exe.com.pl>
Wymagania:
 P100 16 RAM, rozdzielczość
 800 x 600, CD-ROM x6
Cena:
 brak danych

Mistrz Amapi 4.1

Chcesz zamodelować coś bardziej wyszukanego niż pojemnik na gorący napój? Weź przykład z nas i zrób coś organicznego.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Wyższa szkoła jazdy



Czego potrzebujesz

Amapi 3D 4.15 został umieszczony na dysku CD dołączonym do grudniowego (3/2000) numeru czasopiśma PC Format.

• CZĘŚĆ PIERWSZA
• CZĘŚĆ DRUGA
• CZĘŚĆ TRZECIA

Najlepsze porady

- Jeśli musisz przejść do dokładnych współrzędnych, nie męcz się z myszką. Naciśnij klawisz Tab i wprowadź je z klawiatury.
- Jeśli musisz kliknąć określony wierzchołek, którego często używasz, użyj przyciągania: naciśnij Shift i przesun kursor w pobliżu wybranego wierzchołka. Amapi przyciągnie go do wierzchołka za ciebie.
- Przy niektórych narzędziach, takich jak Arc, kliknięcie prawym przyciskiem myszy daje dostęp do dodatkowych opcji. W oknie pomocy znajdującym się po lewej stronie ekranu pojawiają się przydatne podpowiedzi.

W zeszłym miesiącu, po tym, jak nieśmiało bawiliśmy się teorią i praktyką tworzenia sześciątów i innych podstawowych kształtów w programie Amapi, zaczęliśmy brawurowo eksperymentować z "wyciąganiem" i zanim zorientowaliśmy się, co się stało, zakończyliśmy otwierając spontanicznie czajnik Utah.

Możesz być zdziwiony tym, że jesteś już dobrze obeznany z podstawami modelowania. Tworzysz modele sześciątów, kul i innych prostych kształtów, a jeśli potrzebujesz formy bardziej wyspecjalizowanej, tworzysz obrys 2D i wyciągasz go. W tym miesiącu przechodzimy na wyższy poziom: pokażemy ci, jak stosując te same podstawowe zasady tworzyć można kształty bardziej skomplikowane i wyglądające bardziej naturalnie.

Projektem tego i następnego miesiąca jest stworzenie rośliny doniczkowej na podstawie tej, która stoi w pokoju gościnnym jednego z waszych redaktorów. Na początku zabierzemy się za modelowanie prostego, wiarygodnie wyglądającego liścia oraz odkryjemy, jak przy użyciu tego liścia stwo-

żyć całą ich grupę przy minimalnym nakładzie pracy. Następnie utworzymy całą roślinę, klonując otrzymane wcześniej grupy liści. Na szczęście dla nas rośliny doniczkowe są fraktalami, bazującymi na prostym, powtarzającym się kształcie.

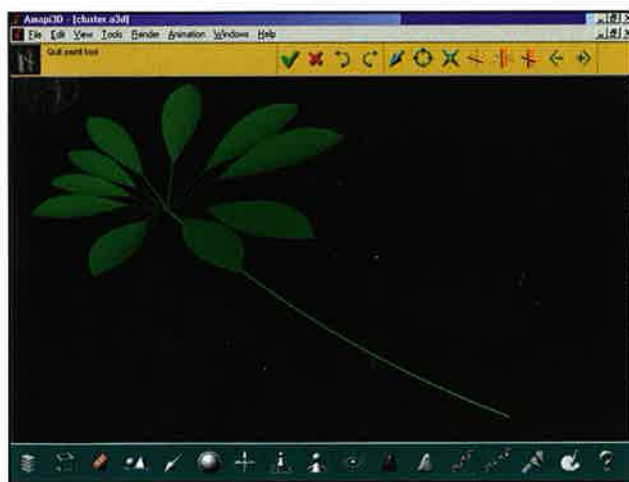
W kadłubie nigdy nie jest ciemno

Ponieważ nasze liście potrzebują złożonego kształtu, do ich stworzenia użyjemy wyciągnięcia precyzyjnych obrysów. Zastosujemy jednak całkiem nowej klasy narzędzia wyciągnięcia: narzędzia do tworzenia powierzchni - Surface. Jak sugeruje nazwa, tworzą one, w przeciwieństwie do brył, otwarte powierzchnie - wszystko począwszy od szyb ochronnych motoru, aż do chipsów ziemniaczanych. Z kolei narzędzie Hull zostało tak nazwane, ponieważ wymyślono je w północnym mieście rybackim na obrzeżach Humber albo dlatego, że tworzy trójwymiarowe obiekty podobne do kadłubów statków. Nie pamiętamy już, które wyjaśnienie jest właściwe.

Powierzchnie kadłuba tworzone są z trzech połączonych ze sobą krzywych: konturu i profilu, między którymi opisany jest całkowity obrys powierzchni w trzech wymiarach, oraz z przekroju, który

wyciągany jest wzdłuż długości tego obrysu i tworzy ostateczną powierzchnię. Każda krzywa zajmować musi inną płaszczyznę, ale muszą się one ze sobą stykać. Jeśli jesteś zbieżnikiem o żeglarskiej duszy, pomyśl o profilu, jaki ma kil w statku.

Szczegółowe informacje o tworzeniu liścia z wykorzystaniem narzędzia Hull znaleźć możesz w ramce "Tworzymy liść". Poeksperymentuj z tymi ustawieniami, a także wypróbuj inne narzędzia sekcji Surface. Na przykład narzędzie Gordon wykorzystuje całą sieć podłużnych i poprzecznych krzywych, a narzędzie Coons wymaga zamkniętego obwodu krzywych (przynajmniej czterech). Miłej zabawy.



Oto produkt końcowy. Wygląda tak dobrze, że chciałoby się go zjeść, czyż nie? Oczywiście, jeśli jest się jakąś odmianą drzewnego leniwca.

Zrobiłeś już listek? Nie zapominaj o zasadzie trzech programu Amapi: konstrukcja, modelowanie, składanie. Po skonstruowaniu obiektu nie mów po prostu: "Tak, to wygląda wystarczająco podobnie". Użyj narzędzi modelowania do modyfikacji i dopieszczenia obiektu. Po to te narzędzia tam właśnie są. Teraz, na przykład, twój liść wygląda jak coś stworzonego przez Pabla Picassa w jego kubistycznym okresie - jest zbyt sztywny i prosty. Rozsądne wykorzystanie narzędzia modulującego Bend sprawi, że będzie on wyglądał bardziej naturalnie.

Podobnie jak wszystkie narzędzia modelujące, Bend modyfikuje już utworzony obiekt - w naszym przypadku zginając go, aby pasował do krzywej profilu, którą utworzyłeś wcześniej lub którą utworzyć możesz teraz.

Czy mógłbyś to powtórzyć?

Po modelowaniu czas na składanie. W procesie tworzenia rośliny doniczkowej kluczowe jest użycie narzędzia składania Repeat. Jeśli chcesz po prostu skopiować obiekt w Amapi, naciśnij klawisz Ctrl i użyj narzędzia Move - działa to także dla szeregu innych narzędzi - jeśli jednak chcesz utworzyć dużo kopii i ważne jest dla ciebie to, gdzie będą się one znajdować, skorzystaj z narzędzia Repeat.

Repeat umożliwia użycie wcześniej narysowanej krzywej profilu do określenia miejsca pojawiania się klonowanych obiektów oraz ich liczby. Możesz również wykorzystać do tego drugi kształt. Jeśli użyjesz krzywej, Repeat wykona kopię obiektu w każdym jej wierzchołku. Jeśli nie chcesz, aby obiekty były wyśrodkowane w tych wierzchołkach, kliknij prawym przyciskiem myszy po wybraniu narzędzia Repeat. Możesz teraz umieścić środek ciężkości obiektu oryginalnego w dowolnym miejscu. Wykorzystaliśmy tę sztuczkę w kroku drugim naszego głównego przykładu; chcieliśmy, aby liście w grupie rozchodziły się promieniście z

punktu centralnego. W tym celu zmieniliśmy ich orientację. Powtarzane obiekty mają domyślnie taką samą orientację jak obiekt oryginalny. Aby to zmienić, naciśnij klawisz spacji raz (ustawienie na osi X), dwa razy (ustawienie na osi Y) i tak dalej.

Gdyby to nie było dla ciebie wystarczająco potężne i elastyczne, możesz również zastosować progresywne skalowanie powtarzanych obiektów, sprawiając, że kolejne kopie będą większe lub mniejsze niż poprzednie. Wykorzystaliśmy to w przykładzie, aby kolejne liście były mniejsze. Takie przecież są w roślinie stojącej w naszym pokoju. Czyż nie?

W Amapi możliwy jest także inny rodzaj powielania. Przy użyciu narzędzia Mirror 3D możesz wokół obiektu umieścić wyimaginowany sześciąt, a następnie klikając dowolną jego ściankę utworzyć obraz lustrzany obiektu pierwotnego. Przy użyciu tego narzędzia można zaoszczędzić sobie mnóstwo pracy, bo wystarczy stworzyć tylko połowę symetrycznego obiektu, a następnie jej lustrzaną kopię. Tak właśnie zrobiliśmy z naszą liściastą grupą.

Inne nowe narzędzia, na które zwrócimy uwagę w tym miesiącu, to Group i Double Sweep. Narzędzie Group, umieszczone w Control Panel na dole ekranu, umożliwia grupowanie obiektów i traktowanie ich jako jednego - jest to bardzo przydatne, gdy model składa się z wielu drobnych części. Narzędzie Double Sweep to inne narzędzie wyciągania, ale w przeciwieństwie do Sweep, którego użyliśmy w poprzednim miesiącu do stworzenia dzióbka i uchwytu czajnika, wykorzystuje ono dwa profile, a nie jeden. Daje to większą kontrolę nad kształtem.

Wystarczy już informacji w tym miesiącu. W ostatnim samouczku zamienimy liściastą grupę w całą roślinę oraz zastanowimy się, co zrobić, aby ostateczny rendering wyglądał jak najbardziej realistycznie. Do zobaczenia.

Tworzymy liść

Kontur

Zmień widok na Top [5]. Użyj narzędzia do rysowania Interpolated Curve, rozpocznij rysowanie krzywej w punkcie (18,0,0) i poprowadź ją do punktu (-11,-6,0), a następnie do (-21,0,5.75). Użyj klawisza Tab, aby wprowadzić ostatni wierzchołek numerycznie. Potwierdź (Enter) krzywą, a następnie kontynuuj kontur do punktu (-16,0,0) wykorzystując narzędzie Polyline. Potwierdź.

Profil

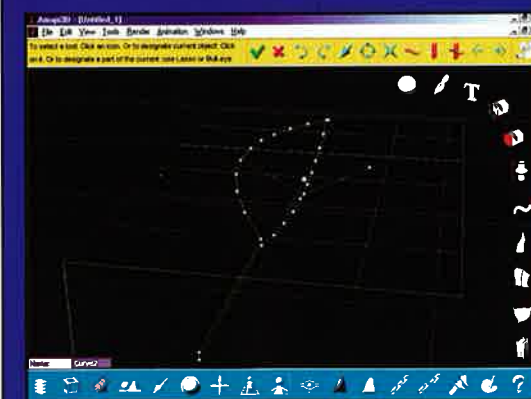
Nie chcemy, aby był on częścią konturu, więc naciśnij klawisz spacji, aby usunąć punkt połączenia (symbol X), i zacznij rysować nową krzywą interpolowaną (narzędzie Interpolated Curve). Nasz profil musi jednak dzielić jeden wierzchołek z konturem, więc kliknij prawym przyciskiem myszy pierwszy wierzchołek konturu i zacznij rysowanie w tamtym miejscu. Zmień widok na Rear [8] i rysuj do punktu (-12,-3,0), a następnie do (-20,2.5,0), po czym potwierdź i użyj narzędzia Polyline do zakończenia profilu w punkcie (-16,0,0). Potwierdź.

Przekrój

Ponownie usuń punkt połączenia, aby rozpocząć nową krzywą. Wybierz Polyline, przejdź z powrotem na widok Top [5], kliknij z wciśniętym klawiszem Shift położony najdalej od środka wierzchołek i tam zacznij rysować kontur. Zmień widok na Left [4] i rysuj aż do punktu (0,-3,6), a następnie do punktu (0,3,6). Potwierdź i odłóż narzędzia rysowania.

Wszystko gotowe?

Wybierz narzędzie Hull i kliknij przekrój, profil i kontur - w tej kolejności. Stworzyłeś liść!



Krok po kroku - liście



1 Zegnijmy liść, aby wyglądał naturalnie. Spójrz na jego lewą stronę [8], wybierz go i kliknij narzędzie Bend. Kliknij gdziekolwiek, aby umieścić osie pomocne przy rysowaniu profilu krzywej. Kliknij ponownie powyżej końca ogonka liścia, aby zacząć rysować.



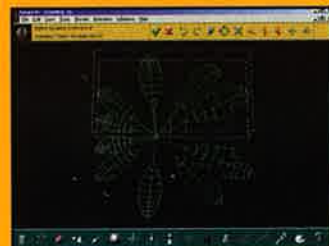
2 Jeśli chcesz, możesz utworzyć własną krzywą, ale my zalecamy kliknięcie w punktach (15,8,0), (20,6,0), a następnie (8,-1,0). Potwierdź. Masz teraz subtelnie wygięty liść.



3 Przejdź na widok Top [5] i powiększ ogonek liścia [1]. Wybierz Draw, umieść osie w środkowym wierzchołku, wybierz Arc. Kliknij prawym przyciskiem, ustaw pierwszy punkt na ogonku. Naciśnij Tab, wprowadź (-0.5,0,0) i podaj kąt (190,0,0). Zmniejsz [-] liczbę punktów do 5, potwierdź i odłóż narzędzie.



4 Zmniejsz [-] widok, aby widoczny był fragment liścia, i go zaznacz. Wybierz Repeat. Kliknij prawym przyciskiem myszy, aby zmienić pozycję punktu odniesienia, umieść go w środkowym wierzchołku ogonka - musisz najpierw go powiększyć. Kliknij tuk, a następnie naciśnij [0].



5 Naciśnij spację trzy razy. Naciśnij Tab i zmień wartość Offset na 0.6. Potwierdź. Kliknij Mirror 3D, zmień widok na Front [2] i kliknij najbliższą ściankę sześciąt. Odłóż narzędzie Mirror i zmień widok na Top [5], aby podziwiać swoją pracę. Teraz czas na utworzenie liścia.



6 W widoku Top powiększ punkt połączenia ogonków, wybierz Draw i kliknij w dowolnym końcu dowolnego ogonka. Pomiedzy ogonkami narysuj centymetrowej średnicy okrąg. Zmień widok na Front, wybierz Polyline i kliknij, aby zacząć rysować od prawego wierzchołka okręgu.



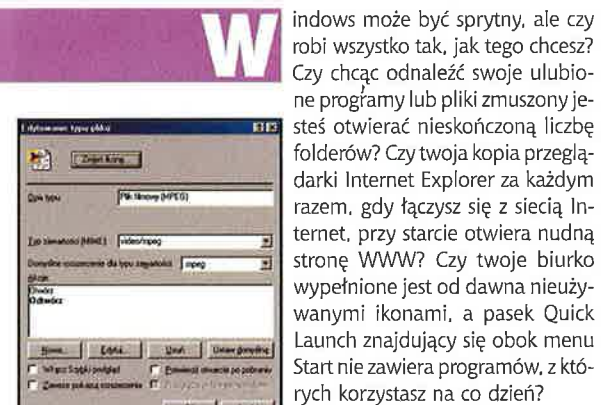
7 Rysuj do punktu (0,-0.6,-0.6), wybierz Interpolated Curve, pomniejsz widok. Rysuj do punktu (40,-35,0), a następnie do (50,-25,0) i potwierdź. Powiększ widok, narysuj drugą łamaną narzędziem Polyline, począwszy od lewego wierzchołka okręgu aż do punktu (40,-35,0) i (50,-25,0). Zaznacz okrąg, a następnie wybierz narzędzie Double Sweep.



8 Pomniejsz widok, kliknij każdą krzywą utworzoną w poprzednim kroku profilu. Kliknij czerwone okręgi, aby złapać koniec każdego ogonka. Użyj narzędzia Group (Ctrl+G) i kliknij ogonek każdej połowy grupy liści, a następnie potwierdź grupowanie ich razem.

Spraw, aby Windows pracował dla ciebie

Nikt nie musi się już pocić! Wystarczy, że postępować będziesz zgodnie ze wskazówkami ekspertów, a sprawisz, że Windows wykona za ciebie całą ciężką pracę. Oto jak zaplanować można nad programami, systemem Windows i Internetem.



U góry: Rozszerzenia plików mówią systemowi Windows, co ma robić, gdy dwukrotnie kliknie się plik (mowa na przykład o otwieraniu plików .doc w programie Word).

Windows może być sprytny, ale czy robi wszystko tak, jak tego chcesz? Czy chcąc odnaleźć swoje ulubione programy lub pliki zmuszony jesteś otwierać nieskończoną liczbę folderów? Czy twoja kopia przeglądarki Internet Explorer za każdym razem, gdy łączysz się z siecią Internet, przy starcie otwiera nudną stronę WWW? Czy twoje biurko wypełnione jest od dawna nieużywanymi ikonami, a pasek Quick Launch znajdujący się obok menu Start nie zawiera programów, z których korzystasz na co dzień?

Nie byłoby świetnie, gdyby zamiast cierpliwie znosić problemy można było sprawić, aby komputer pracował tak, jak ty tego chcesz? Cóż, możesz to zrobić: dzięki kilku prostym krokom ujarzmisz technikę i usprawnisz swój system. Jedną z lepszych rzeczy w systemie Windows jest to, że możesz dostosować do swoich potrzeb

Przejmij kontrolę!

Z istniejącego folderu można utworzyć nowy pasek narzędzi, klikając prawym przyciskiem myszy pasek zadań i wybierając Paski narzędzi => Nowy pasek narzędzi.

Im więcej programów jest uruchomionych, tym bardziej prawdopodobne, że system ulegnie awarii. Pozbądź się więc niepotrzebnych aplikacji.

praktycznie każdą jego część. Jeśli nie podoba ci się jego wygląd - możesz kilkoma kliknięciami zmienić kolory i czcionki. Możesz udawać, że zmieniasz pokój i dekorujesz pulpit wzorami i obrazkami lub zastępujesz cały pulpit czymkolwiek zechcesz, począwszy od animowanych zegarów, aż do całych stron WWW. Nie jesteś jednak ograniczony jedynie do zmiany wyglądu systemu Windows. Jeśli coś nie działa tak, jak tego chcesz, możesz zmienić to. System może działać szybciej i stabilniej, ponawiać wybieranie numeru dostępowego do sieci Internet, gdy linia jest zajęta, lub przeprowadzać ważną konserwację, gdy ty będziesz spać. Łatwo jest też sprawić, aby Internet Explorer wchodził na twoją ulubioną stronę za każdym razem, gdy uzyskasz dostęp do Internetu, a Outlook Express automatycznie usuwał denerwujące śmieci pocztowe.

Na kilku następnych stronach pokażemy, jak przejąć kontrolę nad programami i pulpitem i jak sprawić, aby sieć działała tak, jak tego chcesz. Czy będzie to szybsze surfowanie, dodanie wodotrysków

do pulpitu czy tylko uporządkowanie systemu, odkryjesz tajne ustawienia, które uwalniają moc twojego komputera.

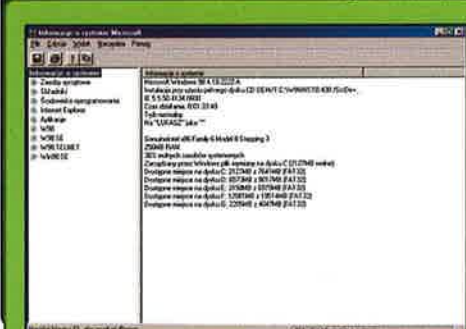
Przejmij kontrolę nad swoimi programami

Windows ma denerwujący zwyczaj rozbijania za twoimi plecami różnych rzeczy, takich jak uruchamianie programów bez informowania cię o tym czy

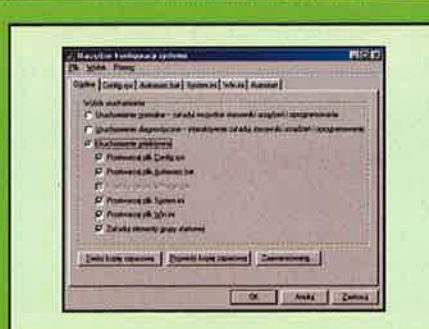


Porządkowanie dysku (Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Porządkowanie dysku) wyszukuje i usuwa pliki, które niepotrzebnie zajmują miejsce.

Powstrzymaj programy w Autostarcie



1 Usuwaj skróty (Programy=>Autostart) możesz zapobiec uruchamianiu się programów przy uruchomieniu systemu, ale w ten sposób wszystkiego nie wypieasz - musisz uruchomić program Informacja o systemie (Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Informacja o systemie).



2 Po uruchomieniu programu zobaczysz mnóstwo technicznych informacji o swoim komputerze, a szczegóły uzyskać możesz używając panelu znajdującego się po lewej stronie. Narzędzie, którego poszukujemy, znajduje się w menu Narzędzia - kliknij Narzędzia=>Narzędzie konfiguracji systemu.



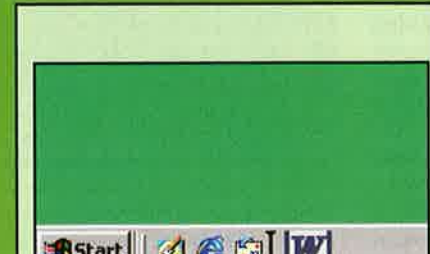
3 Kliknij kartę Autostart, aby zobaczyć listę wszystkich programów uruchamianych podczas startu systemu Windows. Programy blokować możesz usuwając znacznik wyboru znajdujący się obok ich nazw. Bądź jednak ostrożny, bo wszystkie przypadki będąc w stanie pozbyć się szeregu programów bez powodowania jakichkolwiek problemów. Bądź jednak ostrożny! Jeśli nie jesteś pewien co do funkcji jakiegoś programu, pozostaw go.

Przydatne drobiazgi

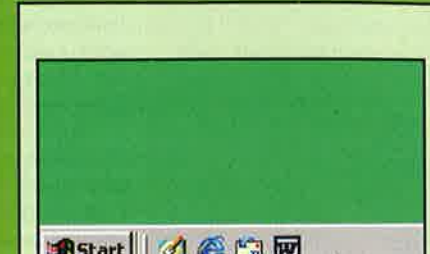
Szybki dostęp do programów



1 Pasek Szybkie uruchamianie znajduje się w lewej dolnej części ekranu, obok przycisku Start. Znajdujące się tam ikony są skrótami do najczęściej uruchamianych programów. Domyślnie omawiany pasek zawiera ikony programów Internet Explorer i Outlook Express oraz przycisk Pokaż pulpit, który ukrywa wszystkie uruchomione programy. Czasami instalowane programy tworzą swoje ikony. Jeśli na pasku znajdują się ikony, których nie używasz, możesz je usunąć klikając prawym przyciskiem myszy i z menu, które się pojawi, wybierając Usuń.



2 Dodanie własnych ikon do paska szybkiego uruchamiania jest bardzo proste. Odnajdź program, który chcesz dodać; odnajdując go w Moim komputerze lub w menu Programy, kliknij jego ikonę i przytrzymaj przycisk myszy. Przeciągnij ikonę na pasek szybkiego uruchamiania i zwolnij przycisk myszy.



3 Ikony programu Internet Explorer i Outlook Express powinny mieć teraz nowego sąsiada - w tym przypadku jest to Microsoft Word. Możesz dodać tyle skrótów, ile chcesz, ale nie przesadź - im więcej ich dodasz, tym więcej miejsca zajmie pasek szybkiego uruchamiania.



Szybki dostęp do swoich ulubionych programów uzyskać możesz przeciągając je do sekcji znajdującej się powyżej pozycji Programy w menu Start.

zmienianie zachowania plików, gdy się je dwukrotnie kliknie. Łatwo jest jednak przejąć kontrolę nad tymi opcjami; Windows zawiera pełen zestaw narzędzi ułatwiających ten proces. System Windows uruchamia szereg programów podczas startu. Wiele z nich jest przydatnych, ale nie wszystkie. Im więcej programów jest uruchomionych, tym większe prawdopodobieństwo, że system ulegnie awarii. Sensownie byłoby więc pozbyć się wszystkiego, co niepotrzebne. Pierwszą rzeczą, jaką powinieneś sprawdzić, jest folder Autostart w Start=>Programy=>Autostart. Wszystko, co się w nim znajduje, jest automatycznie uruchamiane podczas startu systemu, więc powinieneś usunąć stąd rzeczy niepotrzebne. Jednak nie usuniesz w ten sposób wszystkiego. Aby to zrobić, będziesz musiał uruchomić narzędzie konfiguracji systemu.

Aby go użyć, kliknij menu Start=>Programy=>Akcesoria=>Narzędzia systemowe=>Informacja o systemie. To użyteczne urządzenie powie ci wszystko o twoim systemie, ale fragment, którego my potrzebujemy, ukryty jest w jednym z jego menu. Kliknij menu Narzędzia, a następnie Narzędzie konfiguracji systemu; przejdź na kartę Autostart. Spowoduje to wylistowanie wszystkich programów uruchamianych podczas startu systemu - będziesz mógł wyłączyć każdy, który nie jest ci potrzebny, usuwając znacznik znajdujący się obok niego. W większości przypadków będziesz w stanie pozbyć się szeregu programów bez powodowania jakichkolwiek problemów. Bądź jednak ostrożny! Jeśli nie jesteś pewien co do funkcji jakiegoś programu, pozostaw go.

Innym często spotykanym w systemie Windows problemem są rozszerzenia. Każdy plik ma trzyliterowe rozszerzenie, znajdujące się po jego nazwie. Na przykład dokumenty programu Word kończą się na ".doc", a obrazki JPEG na ".jpg". Gdy klikniesz dwukrotnie pliku znajdujący się w dowolnym folderze w Moim komputerze, uruchomiony zostanie odpowiedni program. Na przykład dwukrotne kliknięcie pliku .doc spowoduje otwarcie programu Word. Czasami rozszerzenia potrafią się tak wymieszać, że na przykład dwukrotne kliknięcie pliku JPEG otworzy go w przeglądarce Internet Explorer, a nie w Paint Shop Pro. Łatwo jednak to naprawić. Przejdź do folderu Mój komputer i kliknij menu Widok, a następnie wybierz Opcje folderów. W oknie dialogowym, które się pojawi, kliknij Typy plików. Przewiń listę w dół, dopóki nie znajdziesz typu pliku, który chcesz zmienić (na przykład Obrazek JPEG), a następnie kliknij przycisk Edytuj. Pojawi się nowe okno dialogowe. Kliknij słowo Otwórz (w polu Akcja w oknie dialogowym), a następnie przycisk Edytuj. Interesującą nas częścią jest "Aplikacja używana do wykonania akcji" - przy obrazkach JPEG będzie to prawdopodobnie nazwa pliku przeglądarki Internet Explorer. Aby zmienić ją na Paint Shop Pro, po prostu kliknij przycisk Przeglądaj i odnajdź program Paint Shop Pro (zazwyczaj jest to C:\Program Files\Paint Shop Pro 6\pspp.exe). Od momentu zamknięcia okna dialogowego dwukrotne kliknięcie pliku JPEG spowoduje jego uruchomienie w programie Paint Shop Pro. Proste, prawda?

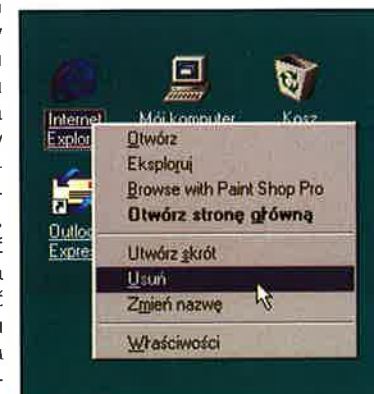
Usprawnić także możesz uruchamianie swoich ulubionych programów. Obok przycisku Start znajduje się kilka ikon, takich jak Internet Explorer i Outlook Express. Pasek, o którym mowa, nazywa się Szybkie uruchamianie i daje możliwość szybkiego dostępu do często uruchamianych programów. Dodanie tam swoich ulubionych programów jest łatwe i trwa tylko chwilę. Aby na przykład dodać tam skrót do programu Word, kliknij Start=>Programy, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę Word. Trzymając wciśnięty przycisk myszy przeciągnij ikonę Worda na pasek szybkiego uruchamiania i upuść ją. Z paska szybkiego uruchamiania możesz usunąć niepotrzebne ikony klikając je i wybierając Usuń.

Pasek Szybkie uruchamianie jest najlepszym sposobem na łatwe uruchamianie progra-

mów. Gdy wypełni się ikonami programów, których używasz, zdziwisz się, ile czasu marnowałeś wcześniej przedzierając się przez menu Start=>Programy. Jak widzisz, życie już stało się prostsze.

Przejmij kontrolę nad systemem Windows

Wygląd systemu Windows jest jedną z najczęstszych rzeczy, które ludzie chcą zmieniać. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu pulpitu i wybraniu Właściwości otwiera się okno dialogowe, w którym można zmienić tło pulpitu na obrazek (zwany tapetą), a także zmodyfikować liczbę kolorów na ekranie i rozdzielczość ekranu. Po kliknięciu karty Wygląd można zmienić nawet czcionki wszystkich obiektów na ekranie - aby to zrobić, kliknij Obiekt z li-



Usuń ikony na pulpicie, klikając je i naciskając klawisz Delete lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając z menu pozycję Usuń.



Zmień swoją stronę domową, klikając menu Narzędzia=>Opcje internetowe i wpisując wybrany adres w polu adresu.

sty, zmień rzecz, którą chcesz zmienić, a następnie na liście czcionek wybierz żądaną czcionkę. Jeśli jednak wolisz to zrobić szyb-

Żargon

Active Desktop

Technologia wbudowana w system Windows zmieniająca pulpit w stronę WWW i umożliwiającą dodanie do niego hiperłączy, obrazków i innych elementów.

Głębia kolorów

Jest to liczba kolorów, jaka może być jednocześnie wyświetlona na ekranie. Większa liczba oznacza, że rysunki będą wyglądać bardziej realistycznie i po prostu lepiej.

JPEG

Jest to format plików graficznych używany do zdjęć i innych złożonych obrazków, które można spotkać na większości stron WWW i w aparatach cyfrowych.

Nielimitowany dostęp do Internetu

Niektórzy dostawcy Internetu (np. Dialog) nie pobierają opłaty za czas trwania połączenia telefonicznego. Ponieważ sposób ten jest bardzo popularny, czasami trudno jest połączyć się z Siecią. Dlatego należy sprawdzić, aby Windows ponownie wybierał numer.

Pasek narzędzi

Pasek narzędzi jest szarym paskiem znajdującym się na dole ekranu pomiędzy przyciskiem Start a zegarem.

Rozdzielczość

Rozdzielczość ekranu określa liczbę punktów wyświetlanych na ekranie monitora. Im większa jest ta liczba, tym mniejsze wydają się obiekty na ekranie.

Rozszerzenie pliku

Jest to trzyliterowy kod mówiący systemowi Windows, jakiego typu jest plik, na który właśnie patrzy. Na przykład ".doc" to dokument Worda, a ".jpg" - obrazek JPEG.

Sieć

Sieć powstaje, gdy dwa lub więcej komputerów połączy się ze sobą w celu wymiany informacji. Internet jest gigantyczną siecią komputerową.

Ulubione

Jest to sposób na przechowywanie stron, które chcesz odwiedzić w przyszłości. Dodając stronę do Ulubionych nie musisz pamiętać jej skomplikowanego adresu internetowego, aby ponownie ją odwiedzić.

ciej, na liście Schemat znalezisz szereg różnych schematów kolorów - znajdź taki, który ci odpowiada, i kliknij OK, a wygląd twojego systemu zmieni się całkowicie.

Windows wyposażony jest także w wiele "tematów". Są to zbiory ikon, tapet pulpitu i dźwięków, które całkowicie odmieniają pulpit. Znaleźć je możesz wybierając Panel sterowania => Kompozycje pulpitu. Kilka kliknięciami sprawisz, że pulpit przedstawia będzie płytkę drukowaną, stado dzikich zwierząt lub scenę z przestrzeni kosmicznej.

Pulpit można dostosować na wiele sposobów. Na przykład ikonę zmieni można klikając ją prawym przyciskiem myszy i wybierając Właściwości => Zmień ikonę. Co pewien czas pulpit staje się trochę zaśmiecony ikonami. Kliknij go prawym przyciskiem myszy i wybierz Rozmieść ikony => Autorozmieszczanie. Za każdym razem, gdy przesuniesz ikonę lub dodasz nową, Windows wyrówna ją do pozostałych na ekranie. Sposób, w jaki ikony rozmieszczone są na ekranie, zmienić możesz także wybierając Rozmieść ikony => Według nazw, Według typów, Według rozmiarów lub Według dat. Jeśli wybierzesz Według nazw, Windows posortuje ikony w porządku alfabetycznym. Ten sam trik działa również w folderze z dokumentami.

Na pulpicie Windows możesz również zapisać pliki.

Możesz także wykorzystać skróty, ikony na pulpicie mówiące systemowi, gdzie znajduje się dany plik. Tworzenie skrótów jest proste. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, wybierz Nowy => Skrót i do odnalezienia programu lub pliku, na jaki ma wskazywać skróty, użyj przycisku Przeglądaj. Możesz dodać coś więcej niż tylko skróty: sprytna funkcja systemu Windows, o nazwie Pulpit Active Desktop, daje możliwość umieszczania na ekranie obiektów multimedialnych. Dostępne obiekty to między innymi wyłapywacze wiadomości, pola wyszukiwania i szykowne animowane zegary. Łatwo jest je dodać, ale



Tematy (Start => Panel sterowania => Tematy pulpitu) są zbiorem tapet, wygaszaczy ekranu i dźwięków, dzięki którym jednym kliknięciem zmienisz osobowość swojego komputera.

aby je zdobyć, musisz mieć dostęp do sieci Internet. Gdy już połączysz się z Siecią, kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości => Sieć Web. Kliknij przycisk Nowy, a przeniesiony zostaniesz na stronę WWW firmy Microsoft, z której ściągnąć możesz składniki pulpitu Active Desktop. Ponieważ Active Desktop zmienia ekran w stronę WWW, możesz do niej dodać, co tylko zechcesz, na przykład własne strony WWW lub strony, których wygląd ci się podoba. Aby dodać stronę WWW, postępuj w taki sam sposób jak poprzednio, ale gdy system Windows zapyta cię, czy chcesz odwiedzić stronę firmy Microsoft, odpowiedź, że nie. W następnym oknie dialogowym wpisz adres strony, którą chcesz dodać, a Windows doda ją w małym oknie, którego rozmiar i położenie będziesz mógł zmienić. Oczywiście żaden fantastyczny wyglądający system nie ma sensu, jeśli będzie działał powoli.

Gdy przeszliśmy już do tematu systemu Windows, dobrym pomysłem jest użycie Kreatora konserwacji systemu (Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe => Kreator konserwacji systemu) do zaplanowania okre-



Użyj Kreatora konserwacji systemu (Start => Programy => Akcesoria => Narzędzia systemowe => Kreator konserwacji systemu), aby komputer automatycznie wykonywał ważne czynności konserwacyjne.

Windows wykona całą ciężką robotę, a ty robić będziesz to, na co masz ochotę.

sowego czyszczenia komputera. W ten sposób możesz automatycznie zaplanować kilka zadań konserwacyjnych, a system Windows wykona całą ciężką robotę za ciebie.

Przejmij kontrolę nad siecią Web

Dostosowanie oprogramowania internetowego może znacznie ułatwić życie. Jeśli na przykład często zdarza się, że numer dostępowy do sieci Internet jest zajęty, możesz sprawdzić, że Windows będzie ponawiał jego



Tematy pulpitu nadadzą twojemu pulpitowi całkiem nowy wygląd. Zależą one od Panelu sterowania.

wyberanie za ciebie. Otwórz folder Dial-Up Networking (znajdujący się w folderze Mój komputer lub Start => Ustawienia), kliknij prawym przyciskiem myszy swoje połączenie (na przykład "TP S.A.") i wybierz Właściwości. Na karcie Połączenia upewnij się,

że pole "Zawsze wybieraj domyślne połączenie" jest zaznaczone, a następnie dostosuj ustawienia "Próbuj się połączyć" i "Czekaj" - ponownie wybierać możesz do 99 razy. W niektórych wersjach systemu Windows ustawienia te są dostępne po kliknięciu przycisku Zaawansowane. Przeglądarkę Internet Explorer dostosować możesz zmieniając stronę startową (tę, którą Internet Explorer automatycznie uruchamia po połączeniu się z siecią Internet) w menu Narzędzia => Opcje internetowe => Ogólne i wpisując w polu Strona główna inny adres. Możesz również zmienić czcionki wyświetlane na stronach WWW (menu Narzędzia => Opcje internetowe => Ogólne => Czcionki). Możesz nawet



Zmieniając ustawienie w menu Narzędzia => Opcje internetowe możesz sprawić, że Internet Explorer będzie ponawiał wybieranie numeru, gdy linia jest zajęta.

ignorować czcionki i kolory użyte na stronach, blokując je w menu Narzędzia => Opcje internetowe => Ogólne => Dostępność. Jeśli priorytetem podczas przeglądania stron jest szybkość, przejdź do menu Narzędzia => Opcje internetowe => Zaawansowane i wyłącz dźwięki oraz animacje (przewiń listę do pozycji Multime-

Poczta elektroniczna

Dostosuj swojego Outlooka

- 1 Dobre jest stworzyć dodatkowe foldery pocztowe, aby przechowywać w nich pocztę. Aby to zrobić, kliknij Foldery lokalne, a następnie wybierz z menu Plik => Folder => Nowy. Nadaj folderowi nazwę, na przykład Praca, i upewnij się, że podświetlone są Foldery lokalne. Aby utworzyć folder, kliknij OK.
- 2 Reguły mogą automatyzować wiele codziennych zadań i są łatwe do skonfigurowania. Kliknij Narzędzia => Reguły wiadomości => Poczta, a następnie wybierz "Kiedy w polu Od znajduje się osoba". Kliknij niebieskie łącze w oknie Opis reguły i określ adres osoby, którą uwzględnić chcesz w tej regule.
- 3 Teraz kliknij "Przenieś ją do folderu" i ponownie kliknij odpowiednie łącze w oknie Opis reguły. Wybierz folder, którego chcesz użyć. Odstądz każdą przychodzącą od określonego nadawcy wiadomość będzie automatycznie przenoszona do folderu Praca. Gdy skończysz, kliknij OK.

WWW.DIRECT.SALES.PL

największy sklep internetowy w Polsce

zakupy w internecie ?

To proste !



Marta, 10 lat: "....zakupy w internecie robię od 3 lat"

To żyje!

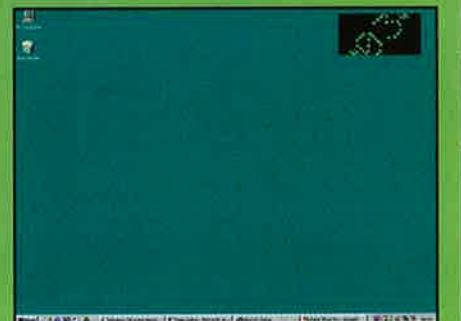
Dodawanie obiektów aktywnych



1 Funkcja Active Desktop umożliwia łatwe dodawanie do pulpitu wszelkiego rodzaju wodotrysków. Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie i wybierz Właściwości, a następnie przejdź na kartę Sieć Web. Upewnij się, że zaznaczone jest pole "Wyświetlaj zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop", a następnie kliknij Nowy.



2 Windows zapyta cię, czy chcesz przejść na stronę WWW firmy Microsoft. Kliknij OK, a oczom twoim ukaze się szereg obiektów, które dodać możesz do pulpitu. Kliknij łącze Cool Utilities, a zobaczysz ciekawie wyglądający wirujący zegar; aby dodać go do pulpitu, kliknij po prostu przycisk Dodaj do pulpitu Active Desktop.



3 Ściągnięcie zegara chwilę potrwa. Gdy już się zakończy, powinien się on pojawić w prawym górnym rogu ekranu. Jeśli przeciągniesz kursor myszy na ten zegar, pojawi się ramka - złap górną jej część i przytrzymaj przycisk myszy, aby przesunąć zegar po pulpicie.

Windows 98 i Internet

Podłączenie komputera do sieci Internet otwiera całkiem nowy świat - dzięki systemowi Windows 98 nie jest to wcale takie trudne, jak myślisz.

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Kilka lat temu obsługa połączeń z Siecią w systemie Windows prawie nie istniała, gdyż wymagało to posiadania olbrzymiej kolekcji darmowych programów, a utrzymanie połączenia przez więcej niż dziesięć minut graniczyło z cu-

Najtrudniejszą rzeczą w dostaniu się do Sieci jest znalezienie usługodawcy internetowego (ISP), firmy, która połączy twój komputer z Internetem. Wybór firmy uzależniony jest od tego, ile (jeśli w ogóle) chcesz płacić i w jaki sposób się łączysz. Większość ludzi dołącza się z firmą ISP używając modemu i zwykłej linii telefonicznej. Modemy kosztują tyle, ile gry na PC, ale pamiętaj, że w rzeczywistości wszystkie firmy ISP oczekują, że będziesz płacił za połączenie telefoniczne. Oznacza to, że każda minuta on-line powiększa twój rachunek telefoniczny. Jeśli planujesz dużo korzystać z Internetu, powinieneś poszukać innych dostępnych na rynku planów taryfowych.

Podłączanie się

Gdy zapisujesz się do firmy ISP, prawdopodobnie dostaniesz płytę CD konfigurującą wewnętrzne ustawienia systemu Windows i dodającą nową ikonę na pulpicie. Kliknięcie tej ikony wywoła połączenie. Jeśli używasz modemu, spowoduje to wybranie numeru ISP (oraz wydanie kilku dziwnych brzęków i pisków). Gdy proces ten się zakończy, będziesz gotowy do surfowania!

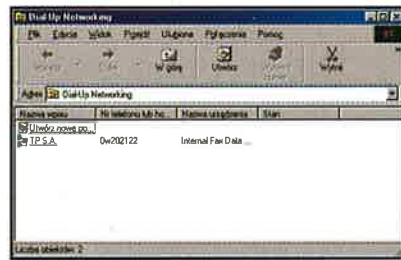
Ważne programy

Gdy komputer będzie już podłączony do Internetu, to tak, jakby był połączony z ogromną siecią składającą się z milionów komputerów na całym świecie. Sieci są spo-

sobem, w jaki komputery dzielą ze sobą informacje, ale elastyczność tkwi właściwie w sposobie wymiany informacji.

Internet Explorer

Internet Explorer jest przypuszczalnie najważniejszym związanym z Siecią programem na twoim komputerze. IE jest przeglądarką internetową, programem umożliwiającym pobieranie i wyświetlanie informacji na stronach znajdujących się w sieci Web. Web jest ogromną bazą danych zawierającą informacje rozproszone po całej sieci. Każda strona posiada swój specjalny adres, zwany URL,



Windows używa połączeń "dial-up" do przechowywania całej konfiguracji związanej z ISP.

który możesz szybko wpisać w polu Adres znajdującym się w górnej części okna przeglądarki. Jeśli komputer podłączony jest do Internetu, przeglądarka przechwyci daną stronę i ją wyświetli.

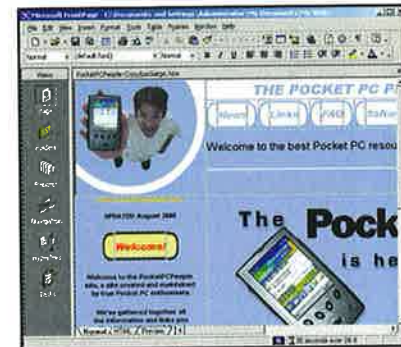
Strony WWW nie są ograniczone jedynie do tekstu. Grafika, dźwięki, animacje i muzyka, wszystko to może być składnikiem takiej strony. Gdy już masz adres, możesz ściągnąć stronę i robić wszystko, począwszy od czytania informacji o ulubionych programach telewizyjnych, aż do zarządzania kontem bankowym.

Outlook Express

Outlook Express jest programem do obsługi poczty elektronicznej firmy Microsoft i tak jak Internet Explorer jest wbudowany w system Windows. Elektroniczna poczta lub e-mail umożliwia wysłanie wiadomości do każdej osoby znajdującej się w Sieci. Można również wysłać e-maile do rosnącej rzeszy użytkowników telefonów komórkowych i pagerów. E-mail jest świetnym sposobem na utrzymywanie kontaktu z rodziną i przyjaciółmi na całym świecie, a wysłanie go nie wymaga żadnego znaczka i zajmuje kilka sekund.

Inne programy

Programy multimedialne i komunikacyjne wciąż zyskują na popularności. Dzięki programowi NetMeeting firmy Microsoft można połączyć się z innym komputerem znajdującym się w Sieci i przekazywać wiadomości. Po dodaniu kamery cyfrowej (której koszty zbliżone są do kosztów modemu) można wysłać przez Sieć obrazy na żywo. Dzięki mikrofonowi i głośnikom można również rozmawiać z ludźmi, niezależnie od tego, w jakim punkcie świata się znajdują.



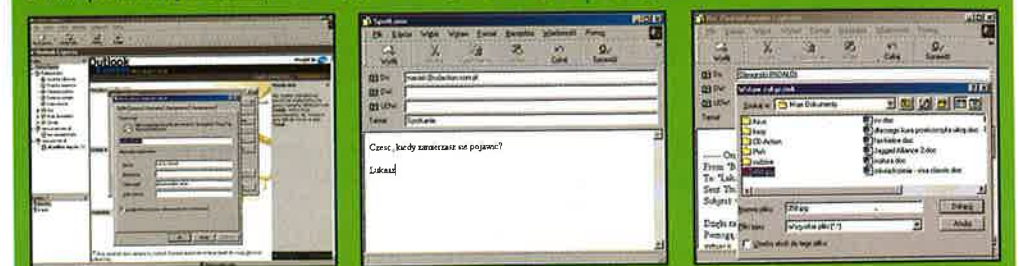
Programy takie jak FrontPage umożliwiają tworzenie własnych stron WWW i umieszczenie ich w sieci Internet.

Twój komputer i komputer przyjaciela mogą być oddalone o tysiące mil, a obaj zapłacicie za rozmowę według lokalnych stawek za połączenie ze swoimi usługodawcami ISP.

Wysyłanie e-maili

Outlook Express

E-mail sprawdza się zarówno podczas wysyłania ważnych plików, jak w zwykłej rozmowie.



1 Miejsmy nadzieję, że twój ISP skonfigurował program Outlook za ciebie i poinformował cię o twoim nowym adresie e-mail, typowy adres to <nazwa>@<firma>. Aby wysłać pocztę, musisz znać adresy e-mail swoich adresatów.

2 Aby wysłać e-mail, po prostu rozpocznij nową wiadomość, wprowadź adres osoby, która ma ją otrzymać, w polu "Do:" i zacznij pisać. Zwykle jest podawanie tytułu w linii "Temat".

3 Wysyłając wiadomość nie jesteś ograniczony do tekstu. Przy użyciu opcji "Załącznik" możesz dołączyć do listu dowolny istniejący plik: zdjęcia z kamery cyfrowej, próbki dźwięków, a nawet programy.

Dołączone do systemu Windows!

Wszystkie te programy dołączone są do systemu Windows 98. Można je, a także wiele nowszych i lepszych programów ściągnąć z Sieci. □

Instant Messenger jest zarówno zabawnym, jak i użytecznym sposobem na utrzymywanie kontaktu z przyjaciółmi i rodziną.



Początki

Internet Explorer jest narzędziem do odkrywania sieci Web, w której na gości czekają teksty, dźwięki i animacje.

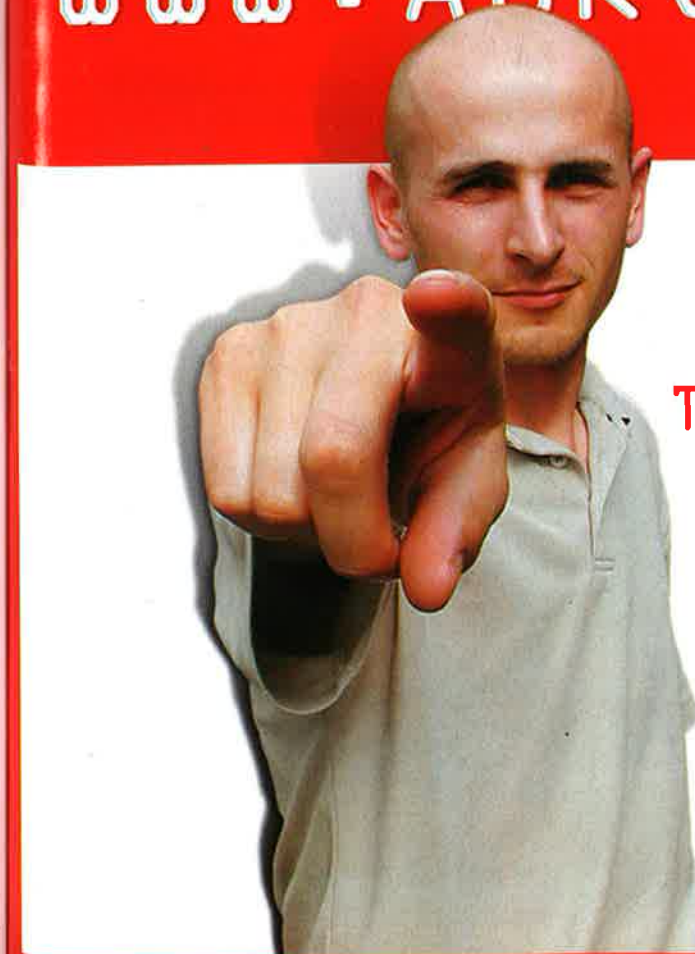


1 Uruchomienie przeglądarki Internet Explorer jest łatwe i w zależności od tego, jak skonfigurowany jest twój komputer, możesz od razu zobaczyć żądaną stronę. Pierwsza strona, jaką widzisz po rozpoczęciu surfowania, nazywa się stroną domową.

2 W pasku adresu znajdującym się w górnej części ekranu wpisywać możesz adresy URL. Adres www.bbc.co.uk zabierze cię na stronę BBC, a adres www.futurenet.co.uk załaduje stronę twojego ulubionego czasopisma.

3 Każda strona w sieci Web zawierać może jedno lub kilka łączy z innymi stronami. Łącza pojawiają się w innym kolorze lub są podkreślone. Zamiast wpisywać adres, kliknij łącze, a otworzy się nowa strona.

WWW.AUKCJE2000.PL



TY DYKTUJESZ CENĘ!

aukcje2000.pl

Szyfrowanie

Na płycie CD dołączonej do numeru znajduje się oprogramowanie do szyfrowania. Czym jednak jest szyfrowanie i jaki możesz mieć z niego pożytek? Później, że wyjaśnimy...

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Czy szyfrowanie jest nowym pomysłem? Rządy i wojsko już od niepamiętnych czasów zdają sobie sprawę z wartości informacji. Rozumieją też bezsens wysyłania gońca z wiadomością z jednego pola bitowy na drugie, jeśli może on zostać schwytany, a wiadomość, jaką niósł, przeczytana przez wroga. Szyfrowanie jest procesem kodowania tej informacji tak, aby dla niepowołanych osób pozostawała nieczytelna.

Dwa tysiące lat temu Rzymianie używali prostego klucza szyfrującego. Spróbuj nadać każdej literze alfabetu wartość A=1, B=2, C=3 i zapisz swoją wiadomość. Następnie dodaj, powiedzmy, trzy do każdej wartości i ponownie zapisz zaszyfrowaną wiadomość. Użyłeś właśnie szyfru i zastosowałeś klucz. Teraz odbiorca, aby zrozumieć wiadomość, potrzebuje właściwego klucza - w naszym przypadku liczby 3 - oraz znajomości metody szyfrowania. Zmieniając klucz przy użyciu określonej wcześniej listy mo-

Im dłuższy jest "klucz", tym więcej pracy komputera potrzeba do złamania kodu.

domość, potrzebuje właściwego klucza - w naszym przypadku liczby 3 - oraz znajomości metody szyfrowania. Zmieniając klucz przy użyciu określonej wcześniej listy mo-



Oprogramowanie szyfrujące wymaga wprowadzenia hasła.

żesz mieć nadzieję, że wróg nie włamie się do twojego systemu ochrony, przynajmniej w normalny sposób.

Szyfrowanie kluczem publicznym

Przy metodzie pojedynczego klucza szyfrującego zarówno nadawca, jak i odbiorca do szyfrowania i odszyfrowania wiadomości wykorzystują ten sam klucz. Oznacza to jednak, że nadawca musi w jakiś sposób dostarczyć klucz do odbiorcy i nie może on zostać przechwycony. Jednym z najważniejszych udoskonaleń kryptografii jest wynalezienie systemu kluczy publicznych, będących algorytmami szyfrującymi jednym kluczem (publicznym) wiadomości, które odszyfrować można jedynie

innym kluczem (prywatnym). Na przykład, Julia może otwarcie opublikować swój publiczny klucz i jeśli Andrzej użyje go do zaszyfrowania wiadomości, wiadomość ta stanie się niezrozumiałą stertą śmieci, którą odszyfrować będzie mógł tylko prywatny klucz Julii.

Metoda ta podobna jest do metody, w której wiadomość szyfruje się, wykorzystując słownik polsko-niemiecki, a odbiorcy przekazuje słownik niemiecko-polski. Łamacz kodów mający kopię słownika polsko-niemieckiego mógłby po pewnym czasie odszyfrować wiadomość, wertując cały słownik w poszuki-

Zabezpiecz swoje dane

Żargon

Szyfrowanie
Konwersja danych do formy, której nikt niepowołany nie jest w stanie zrozumieć.

Deszyfrowanie
Proces konwersji do oryginalnej formy zaszyfrowanego bloku danych, tak aby mógł być on zrozumiały.

Klucz deszyfrujący
Klucz jest algorytmem "odwracającym" to, co zrobił algorytm szyfrujący. Alternatywnie do próby "złamania" szyfru można użyć komputera.

Algorytm
Program komputerowy może być traktowany jako skomplikowany algorytm. W matematyce i informatyce algorytm oznacza zazwyczaj małą procedurę rozwiązującą problem rekurencyjny.

waniu każdego słowa z osobna. Jeśli jednak wyobrazisz sobie, że słownik ma milion tomów, zrozumiesz rozmiar całego zadania.

Jaką rolę w szyfrowaniu odgrywa komputer?

Współczesne szyfrowanie wykonywane jest za pomocą algorytmów wykorzystujących "klucze" do szyfrowania i odszyfrowywania wiadomości, które to klucze zamieniają tekst lub dane w cyfrowy śmietnik, a następnie przywracają go do pierwotnej formy.

Im dłuższy jest "klucz", tym więcej pracy komputera potrzeba do złamania kodu. Aby odszyfrować zaszyfrowaną wiadomość przy użyciu metody "brutalnej siły" (brute force), należałoby sprawdzić każdy możliwy klucz. Klucze komputerowe składają się z "bitów" informacji - binarnych jednostek informacji, które mogą mieć wartość jeden lub zero. Tak więc ośmiobitowy klucz przybrać może 256 (2 do potęgi ósmej) wartości, klucz 56-bitowy tworzy 72 kwadryliony możliwych kombinacji.

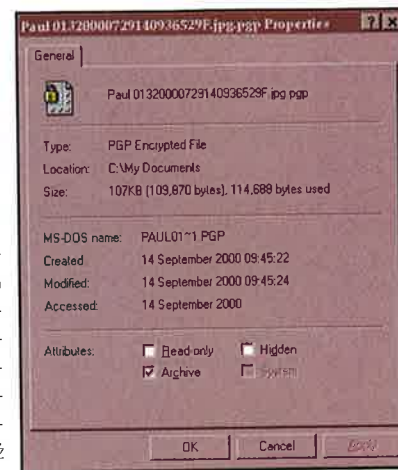
Jeśli klucz ma 128 bitów długości, co jest odpowiednikiem 16-znakowej wiadomości, atak metodą "brutalnej siły" byłby 4,7 sekstyliona (4 700 000 000 000 000 000) razy trudniejszy niż złamanie klucza 56-bitowego. Ho, ho!

Legalizacja

Przed rokiem 1991 rządy i duże przedsiębiorstwa były jedynymi prawdziwymi użytkownikami technologii szyfrowania. Zaczęło się to zmieniać, gdy programista Philip Zimmermann wypuścił darmowy program Pretty Good Privacy, który potrafił szyfrować normalne e-maile. Wykorzystania PGP w Stanach Zjednoczonych nie było w stanie pobić, ale gdy PGP ukazało się w innych krajach, Departament Sprawiedliwości wszczął trzyletnie dochodzenie kryminalne przeciwko Zimmermannowi. PGP wykorzystywało 128-bitowe klucze szyfrujące, a prawo eksportowe Stanów Zjednoczonych zezwalało na przekraczanie granicy jedynie szyfrem 40-bitowym. Każdy silniejszy uważany był za materiał wojenny, taki sam jak pistolety i pociski rakietowe. Zimmermanna o nic nie

oskarżono, ale cała sprawa nawiązywała do dwóch, bardzo się od siebie różniących, podejść do technologii szyfrowania.

W 1996 roku prezydent Clinton złagodził w pewien sposób swoje stanowisko, deklarując, że oprogramowanie szyfrujące nie jest już materiałem wojennym, chyba że stworzone zostało specjalnie dla celów wojskowych. Pozwoliło to producentom stosować w swoich produktach mocniejsze szyfry, o ile rząd mógł odtworzyć ich klucze. Dziś 128-bitowe oprogramowanie szyfrujące jest zaakceptowane do użytku publicznego, co oznacza, że GCHQ w Cheltenham i NSA w Stanach Zjednoczonych jest w stanie złamać ten poziom zabezpieczeń. W końcu wydać nam się, że wiedzą, co robią!

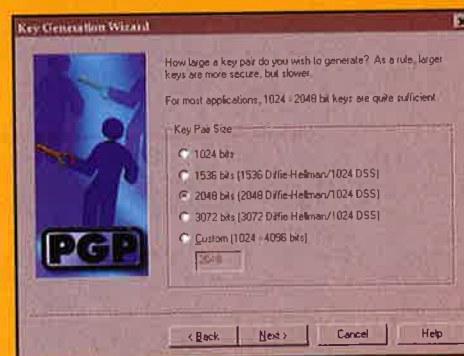


Właściwości pliku zaszyfrowanego przy użyciu PGP - spojrz na śliczną kłódkę.

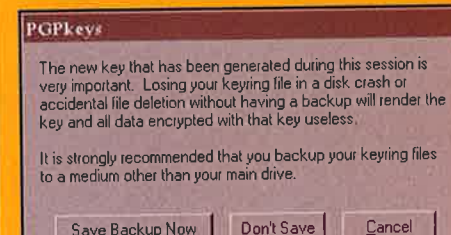
Bezpieczny e-mail

Zaszyfruj swoją pocztę

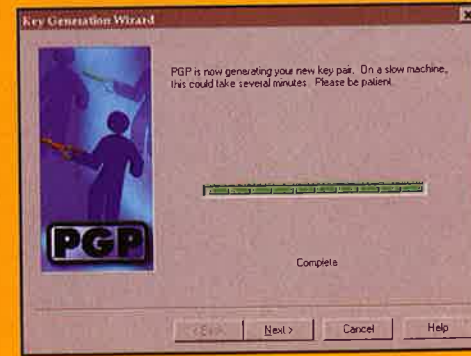
Poczta e-mail jest całkowicie niezabezpieczona, ponieważ przesyłana jest ona od serwera do serwera poprzez sieć Internet. Jeśli nie chcesz, aby była ona widoczna dla każdego, możesz ją zaszyfrować.



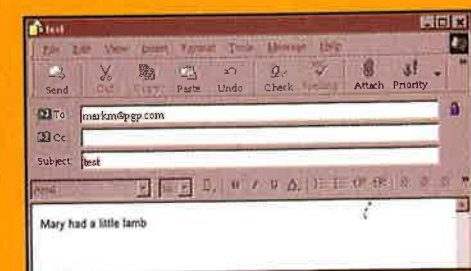
1 Zainstaluj oprogramowanie szyfrujące i przejdź przez kroki konfiguracyjne. Wybierz odpowiadający ci poziom bezpieczeństwa, ale bądź ostrożny, gdyż może to zająć sporą część mocy twojego komputera. Pamiętaj, aby wybrać agenta poczty e-mail, jeśli PGP (pretty good privacy) daje ci taką możliwość.



3 Postępuj zgodnie ze wszystkimi przydatnymi podpowiedziami na ekranie i zrób kopię zapasową swojego zbioru kluczy na innym nośniku. Pamiętaj, że jeśli zapomnisz klucza, będziesz miał zablokowany dostęp do swojego komputera. Wymień klucze publiczne ze znajomymi, aby oprogramowanie szyfrujące je rozpoznawało.



2 Wygeneruj swoją parę kluczy, a następnie przejrzyj ją i sprawdź, czy nie popełniłeś żadnych błędów, takich jak niewłaściwe napisanie swojego nazwiska albo podanie złego adresu e-mail. Klucz ten jest twoją identyfikacją i musi być dokładny.



4 Otwórz swojego klienta poczty e-mail i wyślij wiadomość do znajomego znajdującego się na bezpiecznej liście. Wybierz opcję szyfrowania w Narzędziach. Jeśli agent poczty e-mail nie rozpoznaje odbiorcy, zasugeruje ci, abyś przerwał wysyłanie poczty lub wysłał ją jako zwykły tekst. Wyślij pocztę i poczekaj, aż dojdzie ta, dajmy na to, najbardziej na świecie zabezpieczona kartka urodzinowa.

Aplikacje

Najlepsze programy

Na płycie dołączonej do tego numeru umieściliśmy sporo programów do różnego rodzaju operacji szyfrowania. Jeśli jednak chciałbyś więcej takich programów, oto gdzie możesz je znaleźć:

Microsoft

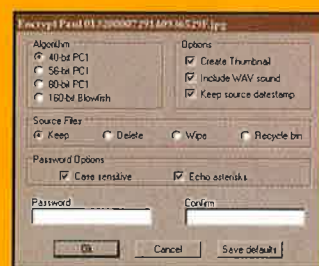
<http://www.microsoft.com/>
Czego oczekiwałeś? Od momentu złączenia praw Stanów Zjednoczonych możesz tu za darmo uzyskać patche do programów Internet Explorer i Microsoft Office, dające możliwość korzystania z szyfrowania 128-bitowego.

Trustwise

<http://www.trustwise.com/welcome.html>
Trustwise jest przedsiębiorstwem BT zajmującym się osobistymi certyfikatami cyfrowymi, wykorzystywanymi w produktach firmy Microsoft, takich jak Outlook i Internet Explorer. Trustwise działa podobnie jak Microsoft Enhanced Cryptographic Provider v1.0 i pobiera opłatę w wysokości 7 i pół funta za przypisanie identyfikatora cyfrowego.

Pretty Good Privacy

<http://www.pgpi.org>
Pretty Good Privacy International w zasadzie wynalazło szyfrowanie dla mas i z pewnością im je udostępniło. Program zajmuje 7,93 MB. Musisz wiedzieć, że zgubienie klucza szyfrującego sprawi, że już nigdy nie będziesz miał dostępu do swoich zaszyfrowanych plików. Nigdy! Program jest darmowy, niezależny od rządu i firmy Microsoft i jest na twoje usługi. Nie wolno ci tylko zapomnieć hasła!



Wybierz poziom bezpieczeństwa swoich zdjęć.

PC Serwis s.c.
ul. Karabell 2a 01-313 Warszawa
tel./fax. 0-22 665 14 04
wtorek-piątek 11-18, sobota 10-15

Wszystkie ceny z dnia 01.12.2000r., zawierają podatek VAT, mogą ulec zmianie.
Zawsze aktualną ofertę znajdziesz:
Telegazeta TVP Pr.2 strona 451 podstrona 1,2,3

KOMPUTERY PC

Do każdego zestawu: Windows 2000 angielska wersja testowa, pakiet biurowy Star Office 5.2 PL, program antywirusowy, programy wspomagające prowadzenie firmy (demo), gry demo i najnowsze sterowniki GRATIS!!!

ZESTAWY PROMOCYJNE

PLAYER PC ver.16 2649zł
Procesor AMD Duron 700 Mhz, płyta VIA KT133 AGP4, 64MB RAM, HDD 20GB, SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGP4, SoundPro 3D, CD-ROM 52x, obudowa midi tower ATX, NA RATY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

GAMER PC ver.16 2699zł
Procesor Celeron2 700 Mhz, płyta VIA 133A AGP4, 64MB RAM, HDD 20GB, SVGA RivaTNT2 M64 32MB AGP4, SoundPro 3D, modem do Internetu 56k, CD-ROM 52x, obudowa midi tower ATX, NA RATY już od 132 zł/miesiąc (24 raty)

EXPERT PC ver.16 3999zł
Procesor Pentium3 700, płyta VIA 133A AGP4, 128MB RAM 133Mhz, SVGA GeForce2 MX 32MB AGP4, HDD 30GB, SoundPro 3D, modem do Internetu 56k, DVD-ROM 12x, obudowa midi tower ATX, NA RATY już od 220 zł/miesiąc (24 raty)

WYBIERZ SAM SWÓJ KOMPUTER !!!
Obudowa midi ATX, płyta główna P3/Celeron/FDD, karta dźwiękowa SoundPro, oprogramowanie: 699 zł
Obudowa midi ATX, płyta główna Duron/Thunderbird/FDD, karta dźwiękowa AC'97, oprogramowanie: 840 zł

PROCESORY

Celeron2 600	460zł	AMD Duron 650	349zł
Celeron2 633	499zł	AMD Duron 700	399zł
Celeron2 667	529zł	AMD Duron 750	499zł
Celeron2 700	535zł	AMD Thunderbird 750	675zł
Pentium3 700	999zł	AMD Thunderbird 800	930zł
Pentium3 733	1199zł	AMD Thunderbird 900	1149zł
Pentium3 800	1249zł	AMD Thunderbird 1000	1749zł

PAMIĘĆ SDRAM DIMM 133Mhz

64MB	199zł	128MB	389zł	256MB	1340zł
------	-------	-------	-------	-------	--------

KARTY GRAFICZNE AGP

RivaTNT2 Vanta 16MB	239zł	RivaTNT2 M64 32MB	299zł
Riva TNT2 Pro 32MB	439zł	S3 Trio 3D 8MB	140zł
GeForce2 MX 32MB	559zł	GeForce2 MX TV-out	599zł
GeForce2 GTS 32MB	1350zł	Voodoo5 5500 64MB	1069zł

DYSKI TWARDE UDMA 100

10GB	599zł	20GB	699zł	30GB	749zł	40GB	799zł
------	-------	------	-------	------	-------	------	-------

INNE AKCESORIA

CD-ROM LG 52x	190zł	DVD-ROM 12x	499zł
Karta dźwiękowa Sound Blaster Live Player	278zł		
Fax-modem 56k (tylko z procesorami Intel)	60zł		
Fax-modem Action-Tec Motorola 56k PCI	120zł		
Tuner TV PixelView Play TV Pro+piłot	265zł		
Nagrywarka CD-RW LG 8x/4x/32x	769zł		

MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU

POJEDYŃCZYCH PODZESPOŁÓW
DOSTAWA SPRZĘTU
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU

PRZY ZAKUPIE WRAZ Z KOMPUTEREM:

MONITORY SAMSUNG

15" Samtron 55B	659zł	15" Syncmaster 550s	659zł
17" Samtron 75E	899zł	17" Syncmaster 753DF	1329zł

DRUKARKI KOLOR: Epson 480 299zł, HP640C 399zł

GŁOŚNIKI: 120W 29zł, 240W+subwoofer 250zł

KLAWIATURY: standardowa 25zł, multimedialna 55zł

SYSTEM OPERACYJNY: Windows Me PL OEM 499zł

W NASZEJ OFERCIE RÓWNIEŻ:

MONITORY: Samsung, LG, Philips, Benline, Sony.
PLITY GŁÓWNE: Asus, Abit, Soyo, Gigabyte, ECS, Lucky Star, Procomp, Super Micro.
KARTY GRAFICZNE: A-Max, Creative, STB, ATI.
DYSKI TWARDE: Samsung, Seagate, IBM.
CD / DVD-ROM-y: LG, Samsung Toshiba, Teac.
DRUKARKI: Canon, Epson, Lexmark, HP.
SKANERY: Agfa, Artex, Plustek, HP

Przyślij zaadresowaną do siebie kopertę zwrotną ze znaczkiem, aby otrzymać naszą aktualną ofertę

ZASADY SPRZEDAŻY

Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub faksem i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 10 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10zł) lub 3 dni roboczych przesyłką ekspresową (koszt 48zł). Komputery wysyłamy tylko przesyłką ekspresową (5 dni roboczych, koszt 50-100zł w zależności od wagi i ilości paczek - kurier firmy SERVISCO). Platności dokonuje się przy odbiorze przesyłki. Jeżeli zakup nie spełnia Państwa oczekiwań istnieje możliwość zwrotu towaru w terminie 10 dni.

SPRZEDAŻ RATALNA

tylko województwo mazowieckie
Wymagane: dwa dokumenty tożsamości - dowód osobisty, drugi dokument potwierdzający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie i numer, zaświadczenie o zarobkach z zakładu pracy - min.55zł + rata.
Wpłata przy zawarciu umowy min.5% wartości towaru.
MOŻLIWOŚĆ ZAWARCIA UMOWY U KLIENTA - koszt 100zł

Pulpit przyszłości

Po latach cierpienia niewygód w końcu dochodzimy do wniosku, że może pora włączyć Active Desktop. Razem z nadejściem Windows ME sporo się w nim pozmieniło.

Opracował Łukasz Nowak

Aktywny i "pulpit" stanowiły kombinację słów, która błyskawicznie stała strach w sercach wszystkich praworządnych użytkowników Windows 98. Popularne skojarzenia związane z Active Desktop (swoją drogą nie rozumiem, czemu Microsoft zrezygnował z polskiej nazwy: aktywny pulpit) obejmują zatykanie łącza internetowego całą masą danych, którym tak naprawdę nie potrzebujesz, i spowalnianie pracy całego komputera do poziomu żółwia mającego zły dzień. Jak dotychczas Active Desktop stanowił kompletną porażkę, jednak wszystko to może się wkrótce zmienić. Otóż ostatnio powstały okoliczności sprawiające, że Active Desktop w końcu może wykorzystać swój potencjał - coraz więcej osób na różne, często pokretnie sposoby wyposaża się w szybkie łącza, a do tego pojawił się w sprzedaży system Windows ME.

Oryginalnym założeniem, powstałym między uszami panów z Microsoftu, było, że do końca roku 1998 wszyscy będziemy dysponować stałym podłączeniem do Internetu, pozwalającym na integrację różnego rodzaju multimediów z pulpitem. Była to doskonała teoria, jednak zupełnie zawiodła w realizacji. Przy wykorzystaniu modemu o szybkości 56 K transfer danych jest godny pożałowania. Dopiero teraz, dwa lata później, rozpoczyna się rewolucja, dająca dostęp do szybkich łączy, niezbędnych do realizacji tych ambitnych planów.

Jeszcze jednym powodem porażki Active Desktop był fakt, że Windows 98 nie najlepiej sobie radził z jego obsługą i często się wysypywał. Windows ME jednak jest o wiele bardziej stabilny, a dodatkowo wprowadza kilka nowych funkcji Active Desktop, którym warto się przyjrzeć.

Zdajemy sobie sprawę, że większość z was jeszcze nie dysponuje megabitowym łączem w domu, ale na pewno znajduje się ono na liście waszych marzeń. Z tego powodu doszliśmy do wniosku, że ponownie przyjrzymy się mechanizmom Active Desktop. Może czas już zapomnieć o przeszłych błędach i porażkach i zastanowić się nad możliwościami, które się właśnie pojawiają - Active Desktop zdecydowanie należy do przyszłości komputerowych pulpitów.

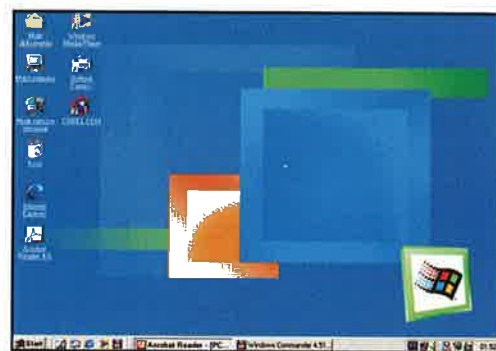
Aktywne co?

Więc czym dokładnie jest ten Active Desktop? No cóż, jest to sposób na dostosowanie pulpitu - nie tylko w kosmetyczny sposób, ale także poprzez używanie zawartości sieci Web. Strony WWW lub fragmenty kodu HTML mogą zostać przekształcone w okienka, które wejdą w skład tapety Windows. Nie przeszkadza to programom, gdyż okienka te tworzą rodzaj tła, które można obejrzeć tylko wtedy, gdy wszystkie programy zostaną zminimalizowane. Możliwe jest także skonfigurowanie

tych stron lub elementów HTML, aby uaktualniały się samoczynnie w określonych porach dnia, ściągając najnowsze informacje i wyświetlając je w swoich okienkach. Więc jeśli dla przykładu jesteś fanem NBA, nie będziesz musiał w ogóle otwierać IE, aby poznać najnowsze wyniki i plotki.

Natychmiast można się zorientować, jak różne aplikacje mogą zyskać na takim podejściu do sprawy. Na przykład program do sprawdzania grup dyskusyjnych mógłby co 5 minut odczytywać nowe wiadomości i generować raport na pulpicie. W ten sposób sprawisz, że nowinki przyjdą do ciebie, i nie będzie musiał gonić ich po całej Sieci.

Elementy Active Desktop są bardzo eleganckim sposobem na dostosowanie wyglądu systemu i stworzenie wygodnego i użytecznego pulpitu. Dzieje się tak szczególnie za sprawą kilku nowych funkcji zawartych w systemie Windows ME. Najnowszy produkt firmy Microsoft usprawnił działanie Active Desktop w stosunku do Windows 98. Za pomocą jedne-



Windows ME oferuje znaczące usprawnienia mechanizmów Active Desktop.

CD KATALOG SAMOCHODY ŚWIATA

Bogato ilustrowany oraz uzupełniony filmami katalog zawiera zgromadzone w bazie danych opisy oraz dokładne dane techniczne samochodów z całego świata. „CD Katalog Samochody Świata 2000” ma nową szatę graficzną, zawiera 1700 pełnoekranowych zdjęć, 12 filmów, a także słownik techniczny, zestawienia rocznej sprzedaży i produkcji samochodów w Polsce i na świecie, opisy i zdjęcia 27 modeli aut nominowanych do tytułu „The Car of the Century” (Samochód Stulecia).



ENCYKLOPEDIA GUTENBERGA

Elektroniczny reprint przedwojennej encyklopedii, wydanej przez Wydawnictwo Gutenberg w latach 1929-1939. Na jednym dysku CD-ROM znajdują się 22 tomy encyklopedii, czyli około 100 tys. haseł, a wśród nich - również hasła, które nie są zamieszczone we współczesnych encyklopediach.



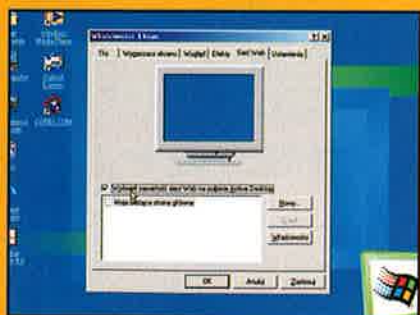
GEOGRAFIA ŚWIATA

Seria multimedialnych dysków umożliwiająca w ciekawy i fascynujący sposób poznawanie tajemnic związanych z naszą planetą. Unikatowe zdjęcia, obrazy radarowe, mapy, filmy i animacje, interaktywne schematy i tabele, efekty dźwiękowe oraz tekst opracowany przez wybitnych polskich naukowców to niewątpliwie zalety tych dysków. Dodatkową wartość wnoszą różnorodne katalogi - np. gwiazd czy minerałów.

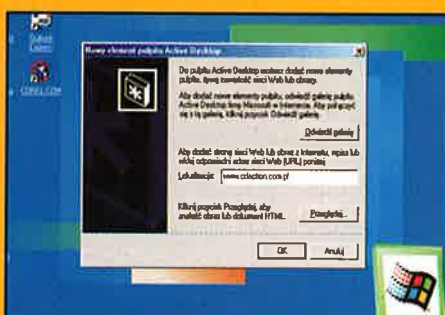


Krok po kroku

Uaktywnij się



1 Po pierwsze musisz uaktywnić swój pulpit. Kliknij prawym przyciskiem gdziekolwiek na ekranie i wybierz Właściwości. W zakładce Sieć Web zaznacz opcję Wyświetl zawartość sieci Web na pulpicie Active Desktop. Kliknij OK, a twój Active Desktop stanie się naprawdę aktywny.



2 Kliknij ponownie prawym przyciskiem i wybierz opcję Nowy element pulpitu. Masz do wyboru wpisanie adresu strony Web w polu Lokacja lub odwiedzenie galerii. Wpisz adres - może na przykład www.cdaction.com.pl? Aktualizujemy nowości w naszym serwisie tak często, jak tylko się da.



3 Strona CDA zajmuje teraz połowę pulpitu. Mimo że nie wchodzi ona na ikony, to wygląda ona dość nieelegancko. Aby temu zaradzić (jeśli masz Windows Me), wyciągnij opcję Pokaż ikony pulpitu w podręcznym menu pod prawym przyciskiem myszy.



ZABAWKI MIKOŁAJA, POCIĄGI MIKOŁAJA, RYCERZE MIKOŁAJA

Seria multimedialnych opowieści edukacyjnych dla dzieci od lat czterech. Każdy z ekranów opowieści kryje w sobie wiele niespodzianek: mnóstwo animacji, dialogów, piosenek, które bawią i uczą. Każdy dysk jest umieszczony w oryginalnym opakowaniu, które jednocześnie jest grą planszową powiązaną tematycznie z bajką.

Nazwa firmy (jeśli nabywcą jest firma)	
Imię i nazwisko	
Ulica	Kod
Miejscowość	
Zamawiam następujące dyski CD-ROM i zobowiązuje się do ich odbioru za zaliczeniem pocztowym (ceny uwzględniają VAT; koszty przesyłki pokrywa IMPRESJA SA).	
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” ⁽¹⁾	cena 49,- zł
CD-ROM pt. „Zamek Królewski w Warszawie” ⁽¹⁾ (inne opakowanie)	cena 79,- zł
CD-ROM pt. „Wawel” ⁽¹⁾	cena 65,- zł
CD-ROM pt. „Wawel” ⁽¹⁾	cena 79,- zł
CD-ROM pt. „Jasna Góra”	cena 119,- zł
CD-ROM pt. „Encyklopedia Gutenberga” ⁽¹⁾	cena 75,- zł
CD-ROM pt. „Ziemia we Wszechświecie” ⁽¹⁾	cena 69,- zł
CD-ROM pt. „Budowa i ewolucja Ziemi” ⁽¹⁾	cena 89,- zł
CD-ROM pt. „Zabawki Mikołaja” ⁽¹⁾	cena 39,- zł
CD-ROM pt. „Pociągi Mikołaja” ⁽¹⁾	cena 39,- zł
CD-ROM pt. „Rycerze Mikołaja” ⁽¹⁾	cena 39,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata 2000”	cena 29,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '99”	cena 15,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '98”	cena 9,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	cena 9,- zł
CD-ROM pt. „CD Katalog Samochody Świata '97”	cena 2,90 zł ⁽²⁾
CD-Audio pt. „Auditum de coelis”	cena 19,50 zł

⁽¹⁾ na jednym CD-ROM znajduje się oprócz polskiej również angielska wersja językowa

⁽²⁾ cena promocyjna przy zamówieniu dowolnej innej pozycji

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT. Oświadczam, że jestem płatnikiem VAT (NIP), i upoważniam IMPRESJĘ Wydawnictwa Elektroniczne SA, Szosa Poznańska 5, 62-081 Przeźmierowo K. Poznań do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu.

☐ Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami IMPRESJA Wydawnictwa Elektroniczne SA. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data Podpis

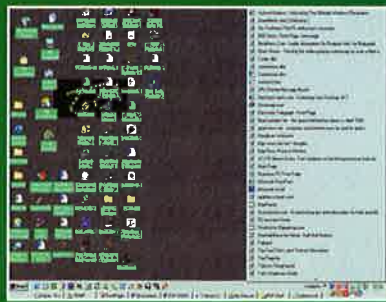
Mała dygresja

Tworzenie paska Sieć

Skoro jesteśmy już w temacie, oto kolejny sposób na połączenie pulpitu z zasobami sieci Internet. Wykorzystując opcję dostosowania paska systemowego Windows można stworzyć pasek narzędziowy Sieć, dający szybki dostęp do najczęściej odwiedzanych serwisów. Jest to rozwiązanie proste, oszczędzające czas i znacznie usprawniające surfowanie po Sieci.

Na początku musisz stworzyć na dysku nowy folder o nazwie Sieć. Otwórz teraz Eksplorator Windows, stwórz na dysku C:\ nowy folder i wejdź do niego. Następnie otwórz przeglądarkę internetową i przejdź do ulubionego serwisu. Aby stworzyć do niego skrót w folderze Sieć, przeciągnij ikonkę Internet Explorera zaraz obok słowa Adres do swojego nowego folderu Sieć. Zauważ, że stworzony został skrót do adresu internetowego. Powtarzaj tę operację, aż wybierzesz wszystkie interesujące cię serwisy.

Teraz trzeba dodać ten folder do paska systemowego Windows. Kliknij gdziekolwiek na pasku i wybierz Paski narzędzi => Nowy pasek narzędzi. Pojawi się okienko, w którym należy podać lokalizację folderu z zawartością nowego paska. Wpisz tutaj swój folder Sieć. Natychmiast pojawi się pasek o nazwie Sieć. Aby jeszcze upiększyć sprawę, przeciągnij słowo "Sieć" do prawego końca paska systemowego, tak żeby zostało tylko ono i podwójna strzałka. Kiedy ją klikniesz, twoje łącza magicznie się pojawią!



Pasek Sieć bardzo przyspiesza dostęp do ulubionych serwisów internetowych.



Jak widzicie, poszliśmy tutaj na całość - jeżeli odwiedziliście się na tyle elementów Active Desktop co my, to na pewno odkryliście już uroki stałego łącza.

go kliknięcia można zamienić stroną domową w część pulpitu albo schować wszystkie ikonki, aby widzieć zawartość pulpitu wyraźnie. Użytkownicy Windows 98 nie powinni jednak rozpaczać - wiele z tych rzeczy można osiągnąć także

w starszym systemie, tylko że większym nakładem pracy. Obydwie wersje Windows mogą wykorzystywać zalety Active Desktop, ale jeśli nadal pracujesz na Windows 95, powinienś pomyśleć o przejściu na Windows ME.

Co to potrafi?

Pierwszą rzeczą, jaką należy wypróbować, jest zintegrowanie dowolnej strony Web z pulpitem. Jeżeli choć trochę przypominasz tych dziwaków z CDA, zapewne co jakiś czas przeglądasz najnowsze informacje ze świata. Umieszczając strony z tymi danymi na pulpicie można znacznie uprościć sobie

życie. Możliwe jest wymuszenie automatycznego aktualizowania się każdej ze stron o określonej porze dnia (Właściwości ekranu => Sieć Web). Wygodne jest także ściąganie na dysk kompletnych serwisów, aby można je było przeglądać bez połączenia z Siecią. Aby dodać stronę Web do pulpitu, kliknij prawym przyciskiem na pulpicie i wybierz opcję Active Desktop => Nowy element pulpitu. W okienku, które się pojawi, wpisz w pole Lokalizacja adres strony, którą chcesz dodać. Klikając przycisk Przeglądaj będziesz mógł dodać plik HTML lub obrazek znajdujący się na dysku. Dodawanie elementów zapisanych już na dysku może być bardzo użyteczne - na przykład można stworzyć listę rzeczy do zrobienia w postaci formularza HTML i dodać ją do pulpitu. A może mały obrazek? W ten sposób znacznie poszerza się możliwości standardowego pulpitu; można samodzielnie stworzyć kolaż z wielu osobnych obrazków. Ponieważ każdy element Active Desktop da się przenieść poprzez przeciągnięcie jego okienka, możliwe jest ustawienie wszystkich obrazków dokładnie tam, gdzie powinny się znajdować.

Drugą użyteczną cechą Active Desktop jest serwis Microsoft Active Desktop Gallery, do którego można się dostać pojedynczym klik-

Jeszcze więcej

Kolejne dostosowanie

Jesteś szalenie zapracowany? Maksymalne dostosowanie pulpitu polega na stworzeniu całego pulpitu w oknie przeglądarki za pomocą programu o nazwie WebOS. Tą aplikacją tworzy pulpit, który istnieje wyłącznie w Internecie. Możesz na nim zapisywać pliki (otrzymujesz 20 MB wolnego miejsca), używać dedykowanego zestawu narzędzi biurowych o nazwie HyperOffice oraz otrzymać swój własny adres e-mail w domenie WebOS.com. Ponieważ twoje prace będą istnieć na serwerze sieciowym, będziesz miał do nich dostęp z dowolnego miejsca na ziemi - a jest to idealne rozwiązanie, jeżeli jesteś jednym z tych odrzutych typów, które każdy dzień spędzają przynajmniej w dwóch strefach czasowych. Bardzo łatwo można kopiować dokumenty z prawdziwego pulpitu do jego sieciowego odpowiednika, więc jest to także doskonały sposób na wymianę danych.

Aby skorzystać z usług programu WebOS, musisz odwiedzić stronę www.webos.com i przejść całą wycieczkę z nazwą użytkownika i hasłem. Cała usługa jest darmowa, a wypełnienie wszystkich formularzy zajmuje tylko chwilę. Już po kilku ruchach króliczego ogonka będziesz działał na swoim własnym internetowym pulpicie.



Zapisz się do bezpłatnego pulpitu sieciowego pod WebOS.com - jest to zdecydowanie jeden z najwygodniejszych sposobów pracy w dzisiejszych czasach.

nięciem. Jest on pełen pożytecznych aplikacji, które można dodać do pulpitu Active Desktop. Nie był on, co prawda, znacząco aktualizowany od czasu pojawienia się Windows 98, ale można tam znaleźć naprawdę ciekawe rzeczy, jeśli się trochę pogrzebie - na przykład wirujący zegar 3D napisany w języku Java albo ściągarkę wiadomości z serwisu CNET. Wystarczy rozejrzeć się po tej galerii, żeby znaleźć jakąś ciekawą zabawkę.

□

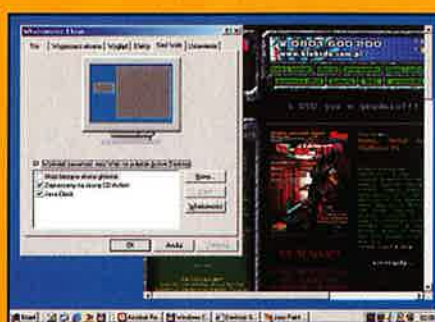
Krok po kroku



4 Teraz odwiedzimy galerię i przekonamy się, co ma nam do zaoferowania serwis Microsoftu. Powtórz poprzednie kroki, ale tym razem kliknij przycisk Odwiedź galerię. Przejrzyj jej zawartość we wszystkich dostępnych kategoriach.



5 Kiedy znajdziesz już obiekt, który chciałbyś mieć na swoim pulpicie, kliknij przycisk Add to Active Desktop. Następnie wybierz Tak oraz OK, a proces synchronizacji zostanie rozpoczęty. Kiedy się skończy, zminimalizuj wszystkie okna (klawisz Windows + M), aby zobaczyć swój aktywny element.



6 Poustawiaj okienka Active Desktop przesuwając kursor nad ich górną krawędź i przeciągając wyskakujący pasek. Aby zmienić ich rozmiar, przeciągnij prawy dolny róg. Aby wyłączyć którykolwiek z elementów, wybierz z menu Active Desktop pozycję Dostosuj pulpit.

TRUDNE

Pasek w pięć minut

Czas już zamienić pasek zadań w coś naprawdę użytecznego. Oto sposób.

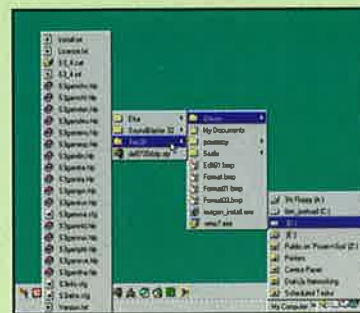
Żyjący w kanapowym świecie człowiek, wszystko, co sprawia, że życie staje się prostsze, uznaje za dobre. Każda wskazówka ułatwiająca użycie jakiegokolwiek urządzenia zawsze spotka się z ciepłym odbiorem wszystkich tych, którym nie chce się wstać z kanapy po pilot, żeby zmienić kanał.

Wszyscy, na przykład, powinniście już mieć swoje

najczęściej używane aplikacje wygodnie schowane w pasku zadań. Prawdopodobnie skorzystaliście także z metody umieszczania tam Panelu sterowania, którą przedstawiłmy jakiś czas temu. Wszystkie jest tam, gdzie powinno być.

Czy aby na pewno? No... tak! Masz teraz szybki dostęp do Worda, Deus Exa, Internet Explorera i innych

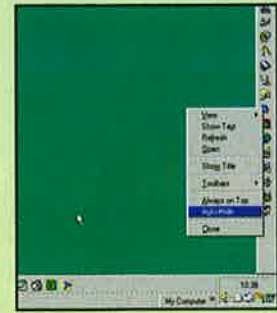
ulubionych programów, ale jest jeszcze tak wiele do zrobienia, aby uczynić życie łatwiejszym. Na przykład, co byście powiedzieli na bezpośredni dostęp z paska zadań do wszystkich plików w komputerze? Więcej, można przecież umieścić Panel sterowania na osobnym pasku narzędzi, co jest o niebo wygodniejsze od używania menu Start. Czytaj dalej, a wszystko nabierze sensu...



1 Kliknij prawym przyciskiem w pustym miejscu paska zadań i wybierz Paski narzędzi => Nowy pasek narzędzi. Kiedy pojawi się okienko, wybierz Mój komputer i kliknij OK. Pojawi się pasek z zawartością twojego komputera. Teraz uchwytuj po jego lewej stronie, aby zmniejszyć jego długość. Wszystko, co zostanie, to napis Mój komputer i podwójna strzałka. Kliknij ją, aby dostać się do zawartości całego komputera.



2 Aby uzyskać szybki dostęp do wszystkich aplikacji Panelu sterowania, stwórz ponownie nowy pasek narzędzi, ale tym razem wybierz Mój komputer => Panel sterowania przed kliknięciem OK. Kiedy pojawi się pasek z zawartością, kliknij nazwę Panelu sterowania i przeciągnij ją na pulpit, gdzie zamieni się w swobodne okienko, gotowe do użycia.



3 Teraz przeciągnij pasek do prawej krawędzi ekranu, do której magicznie się on zaczepi. Wygląda to nieco nieporęcznie, więc usuńmy tytuł i tekst: spod ikonki. W tym celu kliknij prawym przyciskiem i odznacz opcję Pokaż tytuł i Pokaż tekst. W końcu, aby lednie schować pasek, zaznacz w tym samym menu opcję Autoukrywanie.

SREDNIE

Zabezpieczenie e-maila

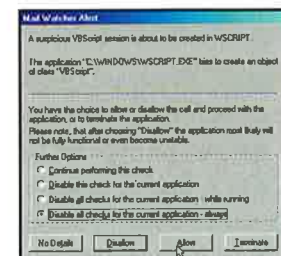
Wirusy przenoszone przez e-mail są dzisiaj bardzo poważnym problemem. Ale istnieją dwa darmowe narzędzia, które dają całkowitą ochronę.

OK, można ściągać uaktualnienia do programu antywirusowego, ale co zrobić w czasie (godziny, a nawet dni) dzielącym powstanie wirusa i stworzenie na niego antidotum? Odpowiedź tkwi w dwóch freeware'owych programach firmy Computer Associates (www.cai.com/registration). MailWatcher i Content Inspection Personal Edition zapew-

niają całodobową ochronę przed pocztowymi wirusami. Żaden z nich nie wymaga uaktualniania, gdyż oba reagują na podejrzane działania wspólne dla wszystkich wirusów: próbę rozmnożenia się poprzez rozesłanie się do wszystkich osób z książki adresowej oraz próbę samoczynnego skopiowania się na dysk w celu wyłączenia szkód.



1 MailWatcher jest zbyt wścibski. Zaraz po instalacji próbuje wyłapać podejrzane zachowanie wszystkich programów na dysku. Zauważysz to wyraźnie, gdy odwiedź stronę ze skryptami VB - spora liczba serwisów ich używa, więc można czasami dostać szalu od ciągłe wyskakujących okienek. Ale można temu zaradzić. Kiedy pojawi się następne ostrzeżenie MailWatchera, kliknij przycisk Details.



2 Masz przed sobą trzy opcje - ponieważ wirusy jeszcze nie dotarły na strony internetowe, zaznacz najniższą opcję Disable all checks for the current application. Jeżeli masz nieco paranoiczne nastawienie, spróbuj opcji Disable this check for the current application, co sprawi, że MailWatcher nadal będzie sprawdzał wszystkie inne strony, ale nie tę, którą właśnie odwiedzisz.

ŁATWE

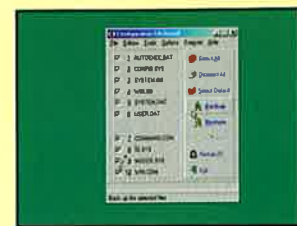
Łatwy backup

Stwórz kopię zapasową wszystkich ważnych plików za pomocą narzędzia o nazwie Configuration Lifeguard.

Tworzenie kopii bezpieczeństwa jest proste, ale skąd mamy wiedzieć, jakie pliki systemowe należy zabezpieczyć i jak je odzyskać, skoro nie możemy nawet uruchomić Windows? Na szczęście istnieje sprytna aplikacja shareware'owa o nazwie Configuration Lifeguard, która wykonuje całą pracę za nas. Zawiera ona także program DOS, pozwalający odzyskać istotne pliki nawet bez wchodzenia do Windows.



1 Ściągnij program Configuration Lifeguard ze strony www.kagi.com/vfstudio/clg.htm. Po zainstalowaniu uruchom go z menu Start - musisz poczekać około 30 sekund, zanim zniknie okienko informujące o warunkach licencji shareware'owej.



2 Kliknij przycisk Select All, a następnie Backup. Configuration Lifeguard zapisuje teraz wszystkie krytyczne pliki w specjalnym miejscu na twardym dysku. Kiedy operacja się skończy, kliknij Exit, aby wyjść z programu. Polecamy skopiowanie ustawień przed instalacją każdej dużej aplikacji, na wypadek gdyby ze chciało się jej rozwalić cały system.



3 Poprzednią konfigurację można odzyskać, klikając przycisk Restore w oknie programu Configuration Lifeguard. Jeżeli nie możesz wejść do Windows, wybierz przy starcie opcję Linia komend trybu awaryjnego z menu startowego, wpisz CD WINDOWS (return), a następnie RESTORE (return). Spróbuj teraz ponownie uruchomić system.



Przewodnik po skanowaniu

Skanery są przyjemnym i łatwym sposobem na rozszerzenie możliwości i funkcjonalności komputera. CD-Action wyciąga więc stare rodzinne zdjęcia...

Oprac. Krzysztof Kruszyński

Jeśli chodzi o przenoszenie swoich zdjęć i obrazków do komputera, skanery są potencjalnie bardziej przydatne niż kamery cyfrowe. Mimo iż kamery cyfrowe umożliwiają pominięcie tradycyjnych rolek filmu i kosztów przetwarzania, skanery są obecnie bardziej uniwersalne. Zeskanowane zdjęcie można powiększyć wielokrotnie, bez wpływania na jego jakość, która jest idealna nawet dla wydruków o rozmiarach plakatu.

Możesz również zeskanować uszkodzone zdjęcie i przy użyciu swojego ulubionego programu do obróbki zdjęć usunąć rysy i zadrapania. W ten sposób możesz uratować praktycznie każdą fotografię, która źle wyszła: dostosować poziom jasności, aby skorygować prześwietlone zdjęcie, obciąć zdjęcie pozostawiając najważniejszą część lub usunąć ze zdjęcia wszelkie niechciane szczegóły, pozostawiając resztę nietkniętą.

Skanować można nie tylko fotografie - co powiesz na zeskanowanie rysunku swojego dziecka, które narysowało swoją babcię, i wysłanie go jej za pomocą e-maila lub umieszczenie go na stronie WWW, aby podziwiała go rodzina i przyjaciele? Możesz także zeskanować stronę tekstu lub notatek sporządzonych na maszynie do pisania, które później przy użyciu dodatkowego oprogramowania przekształć w dokument tekstowy. Możesz nawet połączyć skaner z drukarką i przy użyciu dodatkowego oprogramowania zamienić je w ksero!



Programy takie jak PhotoFantasy umożliwiają zabawę ze zdjęciami - wiesz przecież, że nie jest to tylko praca!

To nie jest tylko praca

Skanera można używać także do zabawy. Za pomocą dodatkowych programów, takich jak PhotoFantasy firmy Arcsoft (<http://www.arcsoft.com>), możesz umieszczać ludzi w dziwnych miejscach - co powiesz na to, żeby zeskanować portret swojego bratanka i zmienić go w astronautę? Albo dlaczego by nie połączyć kilku zdjęć i nie wysłać ich jako jeden wygodny rysunek? Za niewielką opłatą, jeśli nie posiadasz drukarki drukującej z jakością fotograficzną, możesz wysłać w mailu swoje zdjęcia do profesjonalnego laboratorium fotograficznego, które wydrukuje je dla ciebie w dowolnym rozmiarze.

Skanery są dziś tak tanie i szeroko dostępne, że prawie każdy może sobie na taki zakup pozwolić. Stały się one ważną częścią konfiguracji komputera.

Żargon

DPI

Liczba punktów na cal (dots per inch), wartość używana od określania rozdzielczości obrazka. Im więcej dpi, tym większy obrazek i wyższa jego jakość.

Edytor zdjęć

Program umożliwiający pobieranie zdjęć i ich modyfikację, na przykład zmianę rozdzielczości, jasności itd. Przykładowi edytorów zdjęć są Paint Shop Pro, PhotoSuite i PhotoDeluxe.

Filtr

Filtr wykonuje określone operacje na twoim obrazku, począwszy od zmiany kolorów, do wyostrażania rozmytego obrazka lub przetwarzania zdjęcia w znak wodny.

Histogram

Jest to wykres przedstawiający rozłożenie kolorów w obrazku, zaczynający się od 0 (czarny), a kończący na 255 (biały). Jego zmiana to najlepszy sposób dostosowania jasności obrazka.

SCSI

Metoda łączenia skanera z komputerem. Nie jest ona często spotykana, ale stanowi najszybszy sposób przenoszenia zdjęć do komputera.

USB

USB to skrót od Universal Serial Bus. Jest to najprostszy i w miarę szybki sposób na połączenie skanera z komputerem. Zalecamy, abyś kupił skaner USB.



MAMY WAŻNE OGŁOSZENIE,
DREAMCAST W KRAJU
W SUPERCENIE.



HEJ DZIEWCZYNY, HEJ CHŁOPAKI,
NA DREAMCASTA SĄ HICIAKI.



CZY SKEJTUJESZ, CZY SERFUJESZ,
ZAWSZE NA NIM POGIERCUJESZ,

TU SIĘ KRYJE NASZ ZAŁĄŻEK,
BO NAJLEPSZY MAMY KRAŻEK.



NIGDY SOBIE NIE DARUJĘ,
GDY DREAMCASTA NIE SPRÓBUJĘ.

PRZYJDZIESZ, ZAGRASZ, WNET UWIERZYSZ,
I WYBIERZESZ, CO CI LEŻY.



**128-bitowa Konsola Nowej Generacji z możliwościami internetowymi.
45 gier w dniu polskiej premiery wraz z polską instrukcją,
kolejne 40 tytułów do końca roku, wśród nich takie Megahity jak:
Shenmue, Quake III: Arena, Half Life, Jet Set Radio, MSR, Sega GT, Silent Scope,
Ferrari 355 Challenge i wiele innych gier gwarantujących 100% rozrywkę.**



Dostępny jedynie
w najlepszych sklepach na terenie kraju.

Więcej informacji znajdziesz:
www.dreamcast.pl



Lanser.net

Wylączny dystrybutor:
Lanser.net S.A.
Władysławowo 30a
82-300 Elbląg
tel. 055 2 363 363
fax 055 2 363 366

ra. Na kilku następnych stronach pokażemy ci, jakiego skanera powinieneś szukać, oraz co możesz z nim robić i jak zwiększyć jego wydajność.

Czego szukać w skanerze

W porządku, przekonałeś cię, że skaner to dobry zakup. Czego jednak powinieneś szukać?

Gdy wejdiesz do sklepu komputerowego, zaczniesz zastanawiać się, czym w zasadzie skanery się różnią. Najbardziej oczywistym czynnikiem jest cena, a już za około 300 zł jesteś w stanie kupić całkiem dobry model.

Następną rzeczą, jaką należy wziąć pod uwagę, jest sposób, w jaki skaner podłącza się do komputera. Możliwości są trzy.



Najszybsza metoda polega na wykorzystaniu interfejsu wysokiej prędkości o nazwie SCSI. Prawdopodobnie jednak jego zastosowanie będzie wymagało otwarcia komputera, a to może cię zniechęcić. Następna metoda to USB, które łatwo się konfiguruje i jest w miarę szybkie. Zanim jednak wybierzesz tę metodę, należy sprawdzić, czy komputer posiada porty USB. Ostatnia metoda jest najtańsza, działa na wszystkich komputerach i wykorzystuje port równoległy. Port ten może być już jednak wykorzystany - najprawdopodobniej masz już w ten sposób podłączoną drukarkę. Większość skanerów wykorzystujących port równole-

gły umożliwia podłączenie drukarki przez skaner, ale nie próbuj wykorzystywać ich w tym samym momencie, bo system może przestać działać.

Rozdzielczość

Wybierając skaner należy też uwzględnić rozdzielczość. Wszystkie obrazy w komputerze składają się z punktów (lub pikseli). Skaner musi przetworzyć obraz na takie piksele, a ich liczba obsługiwana przez skaner odpowiada jego rozdzielczości. Dobrym punktem początkowym jest poszukiwanie skanera o rozdzielczości 600 dpi. Jeśli podane są dwie rozdzielczości, patrz na optyczną lub sprzętową, a drugą zignoruj.

Ile kolorów obsługiwać będzie twój skaner? Wartość ta będzie podana dość nieczytelnie, w bitach na piksel, co odpowiada "głębi kolorów". Szukaj skanera, który obsługuje kolor co najmniej 36-bitowy. Jeśli zamierzasz dobrze wykorzystać skaner, może cię również zainteresować szybkość rozważanych modeli. Pamiętaj jednak, że konfiguracja twojego komputera również wpłynie na wydajność skanera - im więcej masz pamięci, tym szybciej skan przesyłany jest ze skanera do edytora zdjęć.

Na koniec jeszcze jedno. Wiele skanerów zawiera dotychczas oprogramowanie, które pomaga maksymalnie wykorzystać nowy zakup. Jeśli wybierać będziesz ostrożnie, uda ci się zaoszczędzić trochę funduszy.

Podłączanie nowego skanera

Co należy teraz zrobić? Weź instrukcję od swojego skanera i uważnie ją przeczytaj. Skanery pracujące na SCSI i porcie równoległym muszą być podłączone do komputera, zanim zostanie on włączony. W przypadku skanerów USB najpierw włącz komputer, uruchom oprogramowanie na CD dołączonym do skanera, a gdy instalacja zostanie zakończona, podłącz skaner. Jeśli jesteś posiadaczem skanera na porcie rów-

noległym i masz już drukarkę, która wykorzystuje ten port, odłącz ją i poszukaj na tylnej ścianie skanera dodatkowego gniazda, w którym mógłbyś podłączyć drukarkę. Następnie podłącz skaner do komputera, a urządzenia będą współużytkować jeden port.

Testowanie skanera

Po zainstalowaniu skanera czas na sprawdzenie, czy działa. Uruchom oprogramowanie skanujące, które zainstalowane zostało ze skanerem - w menu Start=>Programy powinieneś odnaleźć do niego skrót. Jeśli skaner nie został rozpoznany, powinieneś poszukać najbardziej oczywistych przyczyn.

Po pierwsze, czy kable skanera są właściwie podłączone? Przy niektórych modelach skanerów łatwo zapomnieć o ich podłączeniu. Jeśli tak się stało, uruchom skaner i zrestartuj komputer.

Po drugie, mógł zaistnieć konflikt sprzętowy, co oznacza, że skaner próbuje użyć zasobu wykorzystywanego przez inne urządzenie. Aby to naprawić, kliknij Start i wybierz Pomoc. Upewnij się, że wyświetlana jest karta Spis treści; kliknij Rozwiązywanie problemów i sekcję Narzędzia rozwiązywania problemów w systemie Windows 98, a następnie Konflikt sprzętowy. System Windows pomoże ci zlokalizować i naprawić problem.

Ulepsz swoje skany

Wszystko już działa, a ty zrobiłeś swoje pierwsze skany. Przedstawiamy kilka wskazówek, które pozwolą ci osiągnąć takie rezultaty, jakich oczekujesz.

Jeśli chodzi o zwiększenie jakości skanowanych obrazków, istnieje jedna złota zasada, którą powinno się przestrzegać. Spróbuj wykonać kilka regulacji przed zeskanowaniem obrazka - dużo łatwiej jest je przeprowadzić przy użyciu skanera niż czekać, aż niedopasowany obrazek znajdzie się w pakiecie do obróbki zdjęć. Powód jest prosty: wszystkie dokonane zmiany będą przeprowadzone na samym skanie, a nie na późniejszym obrazku, w którym ograniczać cię będzie jego niska jakość.

Składający się z trzech kroków proces przedstawiony poniżej pomoże ci usunąć plamy, kurz i zadrapania znajdujące się na obrazkach po ich zeskanowaniu, ale w międzyczasie przedstawimy tu kilka wskazówek, które pomogą ci zwiększyć jakość skanów.

Musisz wiedzieć, czego chcesz

Pierwsza rzecz, którą musisz określić, to rozmiar skanu. Jeśli tworzysz obrazki, które mają być wysłane przez Internet, to w dalszej części artykułu znajdziesz szczegółowy opis tego, co jest ci potrzebne.



Jeśli nie jesteś pewien, co robić, aby naprawić swój skan, w programie PhotoDeluxe znajdują się opcje, które podejmą decyzję za ciebie.

Jeśli otrzymany obrazek będziesz chciał później wydrukować, pamiętaj, że rozdzielczość zdjęcia musi być przynajmniej dwukrotnie wyższa od rozdzielczości drukarki. Aby dwukrotnie powiększyć skanowany obraz, musisz ponownie podwoić tę wartość.

Skanowanie obrazu z maksymalną rozdzielczością daje w wyniku ogromny obrazek, którego zeskanowanie trwa wieki i który zajmuje ogromną ilość miejsca na dysku twardym. Obcięcie zdjęcia w fazie skanowania ma więc wtedy duży sens.

Naprawianie zdjęć o słabej jakości

Jeśli oryginalne zdjęcie, które chcesz zeskanować, jest zbyt jasne lub zbyt ciemne, powinieneś to zmienić. Poszukaj narzędzia Histogram - umożliwia ono lepsze rozdzielenie jasnych i ciemnych kolorów w zdjęciu.



Ten skan strony z gazety cierpi z powodu efektu mory - aby zredukować ten efekt, musisz zastosować filtr Descreen.

Jeśli zdjęcie jest zbyt rozmyte (lub chcesz otrzymać efekt miękkiej ostrości), powinieneś znaleźć sekcję filtrów. Aby wyostrzyć nieostre zdjęcie, unikaj narzędzia wyostrania - użyj narzędzia Unsharp mask, które o wiele lepiej usuwa efekt nieostrego ujęcia.

Jeśli zdjęcie jest wyblakłe, szukaj balansu kolorów i zmień poziom koloru czerwonego.

Na koniec, jeśli skanujesz zdjęcie z gazety lub czasopisma, możesz zauważyć, że efekt końcowy bardzo odbiega od oczekiwanego - skąd właściwie pochodzą te smugi? Spowodowane są one rozbieżnością pomiędzy sposobem drukowania gazet i czasopism a sposobem pracy skanerów. Po zeskanowaniu zdjęcia z gazety lub czasopisma do komputera różnice te uwydatniają się. Rozwiązanie tkwi w użyciu specjalnego filtru o nazwie Descreen, który minimalizuje omawiany efekt.

Aplikacje

Skanowanie przy użyciu programu PhotoDeluxe



1 Zeskanowaliśmy pocztówkę, która uderzyła w wyniku zgięcia jej na pół. W programie PhotoDeluxe łatwo znaleźć potrzebną opcję. Kliknij ikonę Repair picture i wybierz Restore old photo... spowoduje to uruchomienie składającego się z trzech kroków procesu. Krok pierwszy polega na powiększeniu uszkodzonego obszaru zdjęcia.



2 Kliknij ikonę Clone, a pojawi się celownik. Kliknij celownik i przesuń go w nieuszkodzony obszar zdjęcia, a następnie zwolnij przycisk myszy. Przesuń kursor myszy na uszkodzony fragment zdjęcia i trzymając wciśnięty przycisk myszy przesuń kursor nad uszkodzonym fragmentem zdjęcia. Spowoduje to kopiowanie tam fragmentu zdjęcia z obszaru narzędzia Clone.



3 Powtarzaj ten proces, przesuując narzędzie Clone co kilka milimetrów, aby naprawiany obszar był podobny do sąsiadującego. Gdy już to zrobisz, powiększ zdjęcie i wyszukaj inne zagięcia i rysy, naprawiając je w ten sam sposób. Ostatecznie otrzymasz zdjęcie wyglądające jak nowe.

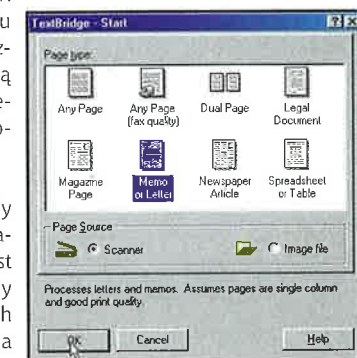
Porady dotyczące skanowania tekstu

Nie koniecznie trzeba skanować obrazki. Dlaczego by nie zeskanować tekstu drukowanego, a potem poddać go edycji w programie Word?

Gdy skanujesz stronę tekstu do komputera, tekst ten traktowany jest jak rysunek lub zdjęcie - innymi słowy, przechowywany jest on w komputerze jako obrazek. Możesz obrabiać go tak jak każdy inny obrazek, ale nie możesz go skopiować i wkleić tekstu z takiej strony do edytora tekstu. Przynajmniej nie możesz tego zrobić bezpośrednio. Istnieją jednak na rynku programy OCR (Optical Character Recognition), służące do rozpoznawania tekstu, które skanują "obraz" tekstu i konwertują go w dokument tekstowy, który można poddać edycji tak samo jak każdy inny tekst. Programy OCR są bardzo sprytne i pracują na zasadzie badania kształtów liter w zeskanowanym obrazku, a

następnie przetwarzają obraz liter na tekst. Ostateczny dokument jest następnie poddawany analizie pisowni przy użyciu wbudowanego w program OCR słownika, dzięki czemu usuwane są błędy - możliwości OCR-ów nie są nieograniczone, szczególnie przy niskiej jakości obrazka.

Co się jednak dzieje, gdy skanujesz dokument zawierający obrazki i tekst lub gdy tekst rozłożony jest w kilku kolumnach na stronie? Może to na przykład zmylić program OCR, który zeskanuje tekst w nieodpowiednim porządku. Na szczęście OCR może podzielić stronę na kilka "stref", które później przetwarzane są na osobne dokumenty - możesz nawet rozróżniać obrazki i tytuły, które pojawiają się później w odpowiednim miejscu w nowym dokumencie.



To okno z opcjami podpowiada ci, jak pomóc programowi TextBridge wykonać zadanie.

Sprzęt

Jak skonfigurować i zainstalować skaner



1 Wyjmij skaner z pudełka i znajdź dla niego dobre miejsce. Przeczytaj instrukcję obsługi i dowiedz się, czy skaner ma "blokadę" przeznaczoną do przytrzymania ruchomych części i zabezpieczenia ich przed uszkodzeniami podczas transportu. Jeśli skaner blokadę posiada, usuń ją - dokładne instrukcje znajdziesz w dokumentacji skanera.



2 Teraz, jeśli posiadasz skaner SCSI lub pracujący na porcie równoległym, podłącz go do odpowiedniego portu w komputerze - możliwe, że będziesz musiał odłączyć od komputera kabel drukarki (patrz powyżej). Po podłączeniu skanera do komputera podłącz kabel zasilający i włącz skaner. Następnie uruchom komputer - użytkownicy skanerów USB powinni przejść do kroku trzeciego.



3 Gdy pojawi się pulpit, włóż dysk CD dostarczony razem ze skanerem. Aby zainstalować skaner, postępuj dokładnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Aby zakończyć instalację, być może będziesz musiał zrestartować także komputer. Jeśli jesteś posiadaczem skanera USB, podłącz go po zakończeniu instalacji oprogramowania - zostanie on wykryty automatycznie.

Zalecane oprogramowanie do skanera

TextBridge Pro Millennium



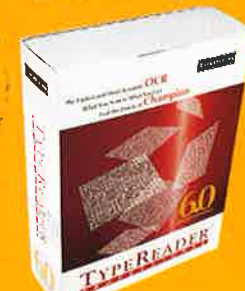
ScanSoft
www.scansoft.com
Uszczuplona wersja programu Textbridge jest często dostarczana ze skanerem, ale w najnowszej wersji firmy ScanSoft znaleźć można o wiele więcej. Program ten integruje się dobrze z programem Microsoft Word.

ReadIRIS



Prestige Network
www.readiris.com
Wyrzeka konkurencję pod względem prędkości i możliwości. Lepiej obsługuje kopiowanie skomplikowanych stron i konwertowanie ich na szereg rozmaitych formatów.

TypeReader 6



ExperVision
www.expervision.com
TypeReader 6 jest wysmienity, jeśli chodzi o rozpoznawanie tekstu napisanego dwiema czcionkami. W serwisie producenta dostępna jest wersja light, którą możesz wypróbować.

Uzyskanie idealnych rezultatów

Jeśli skanujesz tekst, który będziesz zapisywał jako obraz, upewnij się, że ustawiłeś kolory na czarno-białe lub lineart, a rozdzielczość na najwyższą możliwą.



Gdy skanowany jest tekst wielokolumnowy, możesz być poproszony o ręczne określenie stref, aby program mógł poprawnie wszystko przetworzyć.



Internet

Przygotowanie obrazka do wysłania



1 Najpierw otwórz Paint Shop Pro. Teraz kliknij File => Import => TWAIN => Acquire. Kiedy otworzy się oprogramowanie skanera, kliknij Preview (Podgląd), a następnie zaznacz tylko ten fragment, który ci interesuje. Upewnij się, że głębokość barw jest ustawiona na 24 lub 36 bitów, a rozdzielczość na nie więcej niż 100 dpi.



2 Użyj teraz funkcji Crop, aby wyciąć istotny fragment zdjęcia. Możesz także zmniejszyć cały obrazek, jeżeli ma ponad 400 punktów szerokości. W tym celu wybierz Select => Image => Resize, a potem odpowiadając ci metodę zmiany wielkości. Kiedy skończysz, kliknij przycisk OK.



3 Wybierz File => Export => JPEG File, aby otworzyć okienko zapisu do formatu JPEG. Kliknij i przeciągnij kursor myszki na dowolnym oknie podglądu, aby zmienić widziany obszar obrazka. Opcja Set compression zmieni stopień upakowania pliku wyjściowego. Kiedy wszystko będzie grać, kliknij OK i zapisz plik.

Skanywanie dla Internetu

Jeśli skanując obrazek, który chcesz wysłać przy użyciu e-maila lub umieścić na stronie WWW, postępować będziesz według tych prostych wskazówek, oszczędzisz czas i pieniądze wielu osób.

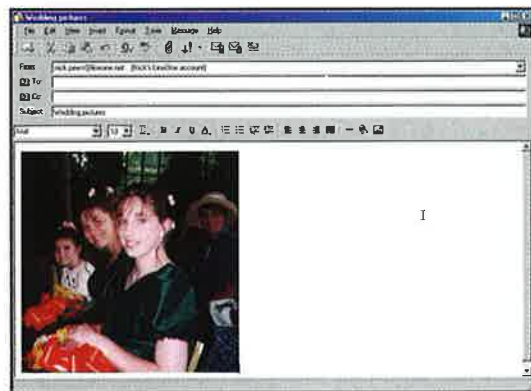
Jedną z wielu zalet posiadania skanera jest możliwość tworzenia wysokiej jakości obrazków ze swoich zdjęć o niskim standardzie. Inną zaletą jest możliwość szybkiego i łatwego umieszczenia swoich zdjęć w Sieci, aby przyjaciele i rodzina mogli je oglądać, gdziekolwiek będą. Jeśli jednak chodzi o umieszczanie zdjęć w Internecie, należy trzymać się kilku prostych reguł.

Po pierwsze, czas to pieniądz - im więcej ktoś spędzi czasu czekając, aż twój rysunek pojawi się na stronie WWW lub przyjdzie za pośrednictwem poczty e-mail, tym więcej będzie go to kosztować. Rozwiązanie tego problemu tkwi w optymalizacji rysunku. Nie musisz skanować swojego zdjęcia z wysoką rozdzielczością - monitor komputera typowo wyświetla na ekranie obraz z rozdzielczością około 72 punktów na cal, co dobrze odpowiada rozdzielczości 300 lub 600 punktów na cal, która zalecana jest dla obrazków wysokiej rozdzielczości. Samo w sobie powoduje to zmniejszenie rozmiaru obrazka, ale istnieją również inne metody.

Po zeskanowaniu zdjęcia, które umieścić chcesz w Sieci, poświęć chwilę na zmianę jego rozmiarów, aby dobrze pasowało do ekranu. Ważną rzeczą jest to, że osoba odbierająca zdjęcie widzi, co się dzieje. Możesz przeskalować cały obrazek, aby był mniejszy, lub użyć narzędzia obcinającego i wybrać najważniejszą część zdjęcia, usuwając pozostałą.

Zapisz swój plik

Gdy zdjęcie będzie już miało określony rozmiar, czas zapisać je na dysku twardym, aby było gotowe do wysłania lub umieszczenia w Sieci. Gdy zapisujesz zdjęcie na dysku twardym, stajesz w obliczu ogromnej liczby formatów i typów pliku. Istnieje specjalny, idealny dla Sieci format pliku. Jest to format JPEG, który zmniejsza rozmiar pliku, jednocześnie zmniejszając jego jakość. Jeśli masz program taki jak Paint Shop Pro, możesz za-



Kiedy już przygotujesz swoje zdjęcia, możesz je w prosty sposób umieścić w liście e-mail tak, aby wszyscy widzieli je zaraz po otwarciu przesyłki.

decydować, jak bardzo zmniejszona ma być jakość zdjęcia, przy użyciu odpowiedniego suwaka.

Jeśli wysyłasz zdjęcia przez e-mail, staraj się, aby miały one rozmiary poniżej 100 KB. Rozmiar zdjęcia umieszczanego na stronie WWW nie powinien przekraczać 40 KB. Jeśli chcesz umieścić w mailu lub na stronie WWW więcej zdjęć, zmniejsz podane wcześniej wartości o połowę.

Umieszczanie zdjęć w sieci Internet

Po zeskanowaniu zdjęcia i zapisaniu go na twardym dysku czas na umieszczenie go w Sieci. Sprawdź w instrukcji programu, którego używasz do tworzenia stron WWW, jak to zrobić. Wystanie zdjęcia przez e-mail jest o wiele prostsze. W programie Outlook Express rozpocznij pisanie nowej wiadomości, a następnie kliknij przycisk Załącz (wygląda jak spinacz) lub wybierz Wstaw => Obraz i do zlokalizowania obrazka użyj przycisku Przeglądaj.

Wygodnie jest zapisać wszystkie zdjęcia w folderze C:\Moje dokumenty, bo w ten sposób zawsze łatwo je znajdziesz, gdy będziesz chciał je wysłać przyjaciołom i rodzinie w mailu.



Jeżeli obrazek wygląda równie dobrze bez kolorów, ustaw w edytorze opcję Greyscale i zapisz go w formacie GIF. Zaoszczędzisz w ten sposób jeszcze więcej miejsca.

Satelitarne pozycjonowanie

GPS

Czy czujesz się czasami zagubiony? Zdezorientowany? Nie wiesz, dokąd podążasz? W takim razie musisz dowiedzieć się czegoś o GPS.

Opracował Łukasz Nowak

Ludzie nawigowali za pomocą gwiazd przez całe stulecia, ale technologia satelitarna sprawia, że nawet jeśli nie odróżniasz Oriona od Wielkiej Niedźwiedzicy, możesz z łatwością odszukać właściwą drogę w dowolnym miejscu kuli ziemskiej. Jak to zwykle bywa, naprawdę wysokiej klasy sprzęt jest własnością armii USA, ale nawigacja satelitarna może zostać wykorzystana do ciekawszych rzeczy, niż śledzenie celów i namierzanie rakiet. Poczynając od nawigacji na statkach i samolotach, aż po planowanie najlepszej trasy przejazdu przez nieznanne miasto (albo znalezienie samochodu, który ci tam ukradną), rynek GPS ma coś do zaoferowania dla każdego - a ceny z każdym miesiącem są niższe.

Jak to się zaczęło

Wszystko ma swój początek w roku 1964, kiedy US Navy (marynarka USA) wystrzeliła grupę pięciu satelitów o wspólnej nazwie Transit. Przy wykorzystaniu tak małej ich liczby czasami trzeba było czekać do godziny na pojawienie się jednej z nich w zasięgu, a następnie kolejne 10 do 15 zajmowało oszacowanie pozycji odbiornika. Było to wystarczające do uaktualnienia pozycji statku za pomocą systemu nawigacji, a nawet miało zastosowanie do celów cywilnych, jednak w wielu miejscach potrzebny czas był zbyt długi. System wyszedł z użytku w roku 1996.



Ten zegarek Casio posiada wbudowany odbiornik GPS. Sprytnie, ale znajomość aktualnej długości i szerokości geograficznej nie zawsze wystarcza - urządzenia z mapami są najlepsze.



Jeżeli uważasz, że GPS jest zbyt skomplikowany, pomyśl raz jeszcze - na całym świecie są już ponad cztery miliony użytkowników.

Żargon

Globalny System Pozycjonowania NAVSTAR (lub w skrócie GPS) od samego początku był zakrojony na znacznie większą skalę. Po raz pierwszy zaakceptowano go w 1973, dzisiaj składa się z 24 satelitów precyzyjnie ustawionych na rozmaitych orbitach. Ma to zapewnić, że gdziekolwiek na kuli ziemskiej znalazłby się jego użytkownik, zawsze będzie miał przynajmniej cztery satelity nad głową - a w niektórych przypadkach nawet osiem.

A czemu tak jest lepiej? Każdy z satelitów wysyła sygnał, który jest wychwytywany przez odbiornik. Sygnały docierają na miejsce z minimalnie różnym opóźnieniem, w zależności od aktualnej pozycji. Pozwala to określić odbiornikowi, jak daleko znajduje się od każdego z satelitów, a za pomocą procesu o nazwie triangulacja, wskazać miejsce, w którym znajduje się odbiornik, z dokładnością do 10 metrów. No, czasami...

Cywilne zastosowanie GPS

Oficjalne udostępnienie systemu GPS cywilnym odbiorcom odbyło się w raczej nieprzychylnych okolicznościach. Po tym, jak samolot pasażerski linii Korean Airline został zestrzelony we wrześniu 1983 za przypadkowe przekroczenie granic terytorium Związku Radzieckiego (wszyscy pasażerowie w liczbie 269 zostali zabici), jak plotka głosi, prezydent Reagan stwierdził, że nigdy by do tego nie doszło, gdyby samolot posiadał urządzenia nawigacyjne GPS. I od tego czasu możliwe stało się swobodne korzystanie z sygnału.

Niezwykle humanitarny gest ze strony republikańskiego prezydenta? No, nie do końca - amerykańskie Ministerstwo Obrony od dłuższego czasu planowało udostępnienie GPS cywilom. Nie chcieli jednak, aby wrogie kraje mogły swobodnie korzystać z systemu, więc wprowadzono dwa nowe mechanizmy. Standard Positioning Service (SPS - standardowa usługa pozycjonowania) miała dokładność tylko do 100 metrów, ale była dostępna dla wszystkich, natomiast wyposażony w dziesięciometrową precyzję Precision Positioning Service (PPS - precyzyjna usługa pozycjonowania) został zarezerwowany do specjalnych zadań.

Sytuacja dzisiaj wygląda tak, że wprowadzono dokładniejszą kontrolę nad SPS. Dzięki mechanizmowi selektywnej dostępności (SA) można tylko w niektórych kra-

Czas akwizycji

Okres potrzebny odbiornikowi GPS do odebrania sygnałów pochodzących od satelitów i obliczenie aktualnej pozycji.

DGPS

Dzięki używaniu informacji z satelitów GPS oraz dodatkowych nadajników naziemnych odbiorniki wyposażone w system Differential GPS osiągają znacznie lepszą dokładność pozycjonowania.

GLONASS

GPS może być najefektywniejszym i najpopularniejszym systemem satelitarnej nawigacji, ale nie jest jedynym - Rosjanie zbudowali swoją własną wersję o nazwie GLONASS.

NAVSTAR

Akronim oznaczający Navigation Satellite Timing And Ranging - oficjalna nazwa satelitów GPS.

NMEA

Skrót dla National Marine Electronics Association (Narodowe Zrzeszenie Elektroników Marynarki), organizacji, która ustaliła, w jaki sposób ma się odbywać komunikacja pomiędzy różnymi urządzeniami GPS: norma NMEA 0183.

SA

Selective Availability - dostępność selektywna. Wszelkie środki, którymi rząd USA obniża precyzję sygnałów GPS dostępnych do cywilnych zastosowań, zmniejszając ich dokładność do 100 m. SA został zastąpiony w tym roku przez system działający tylko w wybranych krajach.

Punkt nawigacyjny

Interesujące cię miejsce, które zapisałeś lub zaznaczyłeś w swoim odbiorniku GPS. Jest to albo pozycja, do której chcesz później powrócić (aby znaleźć skarb, który zakopałeś), albo fragment trasy przemarszu.



Serwis internetowy największego producenta urządzeń GPS - firmy Garmin (www.garmin.com) jest pierwszym krokiem, który powinien postawić każdy GPS-owy nowicjusz.

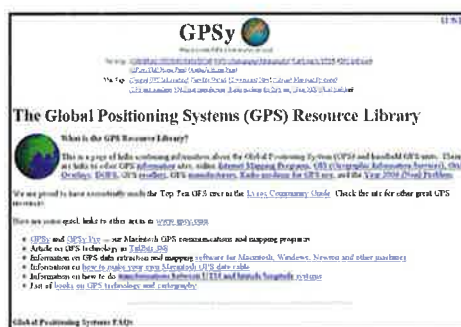
Jach wyłączać precyzyjne pozycjonowanie. Będąc dobrym sojusznikiem USA, można cieszyć się pełną funkcjonalnością GPS. Dopóki nie wyjeżdża się na wakacje na Kubę lub do Libii, oczywiście.

Co można dostać?

Jeżeli nadal uważasz, że GPS jest zbyt techniczny dla szarego Kowalskiego, pomyśl raz jeszcze - na całym świecie są już ponad cztery miliony użytkowników GPS, a rynek na sprzęt i usługi ma się podwoić, osiągając granicę 15 miliardów dolarów do roku 2003.

Należy mieć świadomość, że istnieją naprawdę niedrogie odbiorniki. Na przykład zabawka o nazwie Magellan GPS 310 wyświetla aktualny kierunek marszu, prędkość i odległość od celu, a także oblicza długość pokonanej trasy. Jest to wygodne, jeżeli jesteś przyzwyczajony do takiej nawigacji albo masz pod ręką mapę. Nie zawsze to wystarcza, jednak kosztuje zaledwie kilkadziesiąt złotych.

Kluczem do upowszechnienia odbiorników GPS jest wbudowanie w ich pamięć mapy, co można już spotkać w kosztującym ok. 1300 złotych urządzeniu Garmin eMap. Cała zabawka jest mniejsza od większości palmtopów i waży zaledwie 190 g. Można ją schować w kieszeni, ale ma bardzo wiele użytecznych funkcji. Cały czas wyświetla twoje położenie na mapie, na swoim małym, monochromatycznym wyświetlaczu, co czyni ją bardzo wygodną w użyciu. Możesz z niej korzystać w dowolnym miejscu na ziemi - wystarczy dokupić pły-



Serwis GPS Resource Library nie jest zbyt często aktualizowany, ale i tak zawiera mnóstwo ciekawych odnośników do rozmaitych stron poświęconych GPS.

te CD-ROM z odpowiednimi mapami, skopiować oprogramowanie do urządzenia i można ruszać w drogę.

Można także znaleźć mnóstwo ciekawych zastosowań dla zmotoryzowanych użytkowników. Miłośnicy firmy Psion mogą kupić odbiornik GPS podłączany bezpośrednio do ich palmtopa, dzięki czemu otrzymują dokładną mapę z rozmieszczeniem ulic - jest to najtańsze rozwiązanie tego typu (około 1000 zł).



Wyprawa dookoła świata okazała się zaskakująco szybka. Za sprawą GPS? Nie, dzięki niewielkim rozmiarom globusa.

Route 66 (www.elstead.co.uk/d/r66gb.htm) oferuje podobne funkcje w połączeniu z bazą danych o milionach ulic i lokalizacją ponad 36 000 punktów zainteresowania, takich jak hotele i restauracje.

Co dalej? Planuje się dodanie dodatkowych częstotliwości do transmisji GPS, co jeszcze podniesie precyzję. A odbiorniki w postaci jednej kostki krzemu szybko znajdują zastosowanie w notebookach, palmtopach i telefonach komórkowych. Wygląda na to, że dni rozkładalnych map i ciężkich atlasów są policzone.

Zsieciuj się

Various Applications for GPS

Nadal nie jesteś przekonany, że potrzebujesz GPS-a? Na tej stronie znajdziesz sporo ciekawych zastosowań tej technologii. A dla ciekawych umieszczono tam też fragmenty dokumentacji woj-skowej.

www.geocities.com/WallStreet/Floor/8106/Applications.htm

21Store

Sklep 21Store oferuje wszelkiego rodzaju zabawki, ale specjalizuje się w urządzeniach GPS - możesz tam nawet znaleźć kombinację zegarka i odbiornika GPS firmy Casio - oczywiście w postaci zegarka!

www.21store.com

GPSS

Na tej stronie znajdziesz oprogramowania do tworzenia map GPS, najwyraźniej autorzy udostępniają darmową licencję na jego używanie. Nie można wyobrazić sobie lepszego interesu.

www.gpss.co.uk

All About GPS

Jak działa GPS? Dowiedz się, bez zbędnego żargonu i matema-

tyki, oglądając ten przewodnik dla każdego.

www.trimble.com/gps

Adventure Shop

W tym miejscu można znaleźć dużą ilość sprzętu GPS firmy Garmin po dość przystępnych cenach.

www.adventureshop.co.uk

GPS World Home Page

W tym serwisie można znaleźć materiały informacyjne, odnośniki do setek firm zajmujących się GPS-em oraz nowości o produktach. Jest to doskonałe źródło informacji o wszystkim, co jest związane z GPS-em.

www.gpsworld.com

Fugawi

Firma Fugawi produkuje zaawansowane, skomplikowane urządzenia nawigacyjne oraz oprogramowanie do tworzenia map i wyszukiwania za pomocą GPS-a. Więcej możesz znaleźć na ich stronie.

www.fugawi.com

Oczywiście spoglądanie na mały ekranik nie zawsze jest wygodne w trakcie prowadzenia samochodu. Za niewiele więcej pieniędzy można podłączyć urządzenie Sony StreetMate do laptopa przez port PCMCIA, otrzymując mapy z ulicami i sterowanie głosem ("Skręć w lewo", "Nie, w prawo", "Czy już dojechaliśmy?", i tak dalej).

Jeśli dysponujesz chwilowym nadmiarem gotówki, możesz pomyśleć o urządzeniu Garmin StreetPilot GPS ColorMap. Łatwo można je zamontować na desce rozdzielczej, a jego duży kolorowy wyświetlacz pokazuje lokalizację hoteli, stacji obsługi, sklepów, szpitali i tym podobnych. A jeśli planujesz podróż zagraniczną, wystarczy kupić kartę z danymi o dowolnym obszarze, włożyć ją i możesz używać StreetPilota, gdzie tylko chcesz.

Nawet jeśli jeszcze nie uważasz, że potrzebujesz odbiornika GPS, musisz wiedzieć, że coraz więcej oprogramowania z mapami posiada wbudowaną obsługę GPS. Na przykład InfoMap 7 (www.directions.ltd.uk/products.htm) działa jako pecetowy wyszukiwacz trasy, ale dopiero po podłączeniu go do odbiornika GPS program zaczyna żyć. Może wyświetlać i automatycznie aktualizować aktualną pozycję na mapie, a także zapisywać i odtwarzać trasę podróży.



Przenieś się w przestrzeń dźwięku



Podłącz nowatorskie głośniki PlayWorks PS2000 Digital do PlayStation2, komputera PC lub odtwarzacza DVD a otoczy Cię krystalicznie czysty dźwięk Dolby® Digital. Głośnik dipolowy, skuteczny subwoofer, dekodery i wzmacniacze Dolby® Digital oraz pilot do zdalnego sterowania to doskonały zestaw głośników dla gracza! Odwiedź stronę internetową: <http://www.europe.creative.com>

Live the experience
CREATIVE

www.europe.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; Bezpłatna infolinia 00800 353 1229, e-mail: info@creative.pl

Autoryzowani Dystrybutorzy:

AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o. (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2000 Creative Technology Ltd. Creative jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Creative Technology Ltd. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. PlayStation 2 jest znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie pozostałe marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

CD-PROM

Możesz zapomnieć o sali koncertowej i patrzeć w złotą przyszłość płyt kompaktowych. No, chyba że akurat masz hak zamiast ręki i drewnianą nogę...

Opracował Łukasz Nowak

Technologia. Jasne, że jest w porządku, ale czasami rozwija się zbyt szybko, żeby dotrzymać jej kroku. Zaledwie kilkanaście lat temu bawiliśmy się odgrywając taśmy magnetofonowe na pocziwym Spectrum. Dzisiaj są już zupełnie inne czasy, a już niedługo będziemy świadkami zmiernych płyt CD-ROM i ich nagrywalnych braci. A to za sprawą rewolucyjnego systemu o nazwie CD-PROM.

Odczyt i zapis

Akronim CD-PROM powstał ze słów Compact Disc-Programmable ROM, co oznacza, że w praktyce składa się on z dwóch płyt. Pierwsza część nośnika CD-PROM



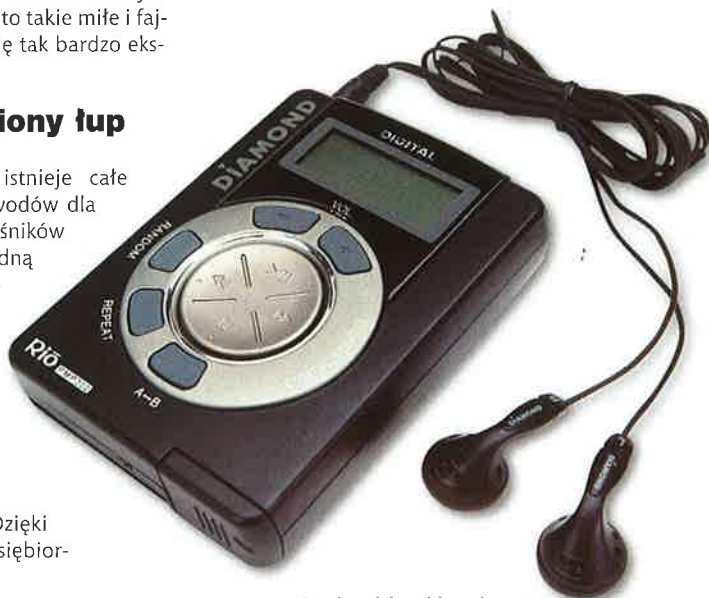
Płytki ze zdjęciami są całkiem przyjemne - szczególnie do wycinania pryszczu i nielubianych członków rodziny!

ści dostępnego miejsca niż programy do nauki języków obcych. Wygląda mądrze. Płytkę CD-PROM składa się z warstwy nagrywalnej i złotej warstwy refleksyjnej, która ma być bardziej odporna na światło i zarysowania niż dotychczas stosowane srebro. W skrócie to wszystko, i mimo że to takie miłe i fajne, to czym się tak bardzo eks-

stawa programistyczne mają duży wkład w ekonomię wielu krajów, a piractwo zagraża stałemu rozwojowi. W roku 1999 straty spowodowane przez nielegalne kopiowanie programów ocenia się na ponad 12 miliardów dolarów - i to tylko oprogramowa-

Skradziony łup

Pomimo że istnieje całe mnóstwo powodów dla powstania nośników CD-PROM, jedną z podstawowych ich zalet ma być walka z piractwem. Komputery są dzisiaj praktycznie wszędzie. Dzięki temu przedsiębior-



Bezpieczniejsze ściąganie muzyki w formacie MP3 może być osiągalne dzięki CD-PROM.

nia biurowego! Ma to także swój wpływ na legalnych konsumentów. Zgodnie z ostatnimi badaniami, blisko 30 milionów nielegalnych płyt CD-ROM można znaleźć w domach użytkowników. Pomyśl o wirusach, brakującej dokumentacji i braku dostępu do pomocy technicznej.

Na szczęście CD-PROM może przynieść koniec czarnemu rynkowi. Mimo że pewne systemy ochrony przed tworzeniem

kopii istniały już od dawna, można je bardzo łatwo ominąć. CD-PROM posiada wbudowane specjalne warstwy antypirackie. Poza standardowymi zabezpieczeniami nagrywalna część płyty CD-PROM może być w dowolny sposób zmieniona, sprawiając na przykład, że przy starcie pojawi się twoje imię. Oznacza to, że oprogramowanie może zostać zainstalowane tylko wtedy, kiedy sekcja CD-R jest pusta. Mało eleganckie, ale bezpieczne. Z punktu widzenia dystrybucji oprogramowania sprawa jest wręcz rewolucyjna.

Zabezpieczenia to jedna strona, ale co jeszcze potrafią nośniki CD-PROM? Personalizacja. Dzięki połączeniu części -ROM i -R, CD-PROM zapisuje dane osobowe i pliki aplikacji na tym samym krążku co oprogramowanie. Dzięki temu można otrzymać oprogramowanie do obróbki zdjęć razem ze skanami odbitek. W ten sam sposób demo, uaktualnienia i łatki mogą być dogrywane na CD-PROM i rozszyfrowane za pomocą unikalnego klucza, zakupionego przez Sieć.

Internet wprowadzi całkiem nową jakość w połączeniu z płytami CD-PROM, oferując bezpieczne ściąganie oprogramowania. Będzie możliwe zastosowanie krążka jak karty kredytowej: najpierw nałożenie jej kredytem zabezpieczonym personalnym kluczem, a następnie ściąganie legalnego oprogramowania z Sieci. Aplikacja

Piractwo

Ahoj druhowie moi!



Pierwszy przystanek dla MP3, ale czy to jest legalne (www.napster.com)?

torskimi trafiły na pierwsze strony gazet, kiedy zespół Metallica pozwał do sądu firmę Napster (www.napster.com) zajmującą się rozprowadzaniem plików MP3. Serwis Napster jest ciągle odwiedzany przez blisko 5,8 miliona różnych użytkowników tygodniowo. Cała sprawa legalności jest nadal nierozstrzygnięta, szczególnie jeżeli uwzględnić strony takie jak Scour (www.scour.com), które ze względu na rozprowadzanie muzyki i filmu stają przed sądem razem z Napsterem (www.riaa.com).



Strona internetowa agencji RIAA (amerykański ZAIKS) powle ci wszystko o sprawach sądowych z Napsterem.



Scour, prawdopodobnie nawet bardziej wątpliwy niż Napster, pozwala także ściągać filmy (www.scour.com).

Ale płyty CD-PROM nie mają służyć tylko do gier. Bardziej bezpieczne ściąganie może wkrótce wejść w świat muzyki, filmu czy elektronicznych książek. Kto wie, może wkrótce będziemy zastanawiać się nad DVD-PROM.

Domowe studio transmisyjne

Kamery internetowe

Era Wielkiego Brata nadchodzi. Jeżeli chcesz całemu światu pokazać swoje akwrium albo urządzić małą wideokonferencję, kamera internetowa jest do tego idealna.

Opracował Łukasz Nowak

W krajach, w których pojawił się w telewizji program Big Brother (już niedługo także u nas), ludzie nagle zorientowali się, że mogą oglądać podobne przedstawienia bez przerwy przez Sieć. Nie trzeba być w telewizji, aby podłączyć sobie internetową kamerę, a oprócz tego można z nią zrobić wiele innych ciekawych rzeczy.

Jak działa kamera?

Technologia kamer internetowych jest odpryskiem w pracach nad cyfrowym przekazem wideo. Kiedy powstawały alternatywne dla kaset VHS nośniki, urządzenia CCD okazały się idealne do przechwyty-

wania obrazu wysokiej rozdzielczości za pomocą niedrogich układów elektronicznych. I tak narodziło się pojęcie WebCam. Niektóre z nich używają czujników CMOS (Complementary Metal Oxide Silicon) jako detektorów obrazu. Pomyśl polegał na całkowitym wyeliminowaniu taśmy wideo: za pomocą kamery internetowej obraz może zostać od razu zapisany w postaci cyfrowej i przesłany do komputera w celu dalszej, programowej obróbki. Pomyśl o aparacie, którym robisz zdjęcia w ostatnie wakacje, ale zamiast filmu umieść w nim matrycę czujników, przechwytyując padające na nie światło i tłumacząc je na elektryczne impulsy, zrozumiałe dla komputera.



Obecnie wszystkie nowe modele kamer są wyposażone w interfejs USB, dzięki czemu możliwa jest wysoka prędkość transferu potrzebna do zapisywania obrazu w pełnym kolorze, zmieniającego się dostatecznie szybko, żeby wyglądały jak rzeczywistość, co odpowiada szybkości około 25 klatek na sekundę. USB teoretycz-

Pomimo swego dziwnego wyglądu ten model Philipsa jest jednym z najlepszych na rynku. Dostaniesz z nim także masę doskonałego oprogramowania.

Internet

Podłącz się i ściągaaj

CD-PROM kontra sklepowy wózek i portfel - jak długo jeszcze będziemy wychodzić z domu, żeby coś kupić? Dzisiejsze zwycięzcy dają widoki na to, że w przyszłości będziemy wyłącznie ściągać rozrywkę. Nie będzie potrzeby produkcji kaset wideo czy książek - wszystko będzie tylko plikiem. Muzykę można kupić (lub ściągnąć za darmo) w postaci plików MP3 (www.myspace.com), a gry i oprogramowanie multimedialne można kupić i skopiować przez Internet, o ile pozwala na to przepustowość łącza. Do tego dochodzą sieciowe filmy i książki (www.barnes-noble.com, www.glassbook.com). I mimo że nie wszystko nadaje się już do publikacji w systemie CD-PROM, nie trzeba będzie długo czekać na rewolucyjne zmiany!



Internet

Znajdź to w Sieci

Internet nie próżnował w wymyślaniu zastosowań dla małych kamer. Od urządzeń śledzących ruch uliczny, pozwalających sprawdzić, gdzie akurat są korki, aż po zdecydowanie dziwniejsze i straszniejsze pomysły. Kamery na pewno się przyjęły.



Webcam World
(www.webcamworld.com)
Webcam World jest najlepszym miejscem do rozpoczęcia poszukiwań wszystkich wad i zalet, które oferują kamery. Możesz przejrzeć zdjęcia z każdej możliwej kategorii, od akwariów po prenie. Spróbuj także www.webcam2000.com. Jest w swym pomysłach podobny do Webcam World, ale nie tak dobrze dopracowany.



The Beeb
(www.bbc.co.uk/nature/animals/webcams)
Aby sprawdzić, co akurat dzieje się w żywej naturze, musisz odwiedzić serwis telewizji BBC. Wykorzystując całą swoją wiedzę o produkcji filmów dokumentalnych, stworzyła ona jedną z najlepszych serii zdjęć dostępnych w Sieci. Jeżeli lubisz zwierzątka, odwiedź także: www.howletts.net/webcams/fake.html.



Globe trotters
(http://dove.net.au/~punk/world.html)
Kamery internetowe są spełnieniem marzeń podróżników. Teraz możesz zobaczyć, jak naprawdę wygląda życie w dowolnej części świata, zanim tam pojedziesz. Albo i nie pojedziesz, a staniesz się kanapowym wędrownym XXI wieku.



Viva Las Vegas
(www.lasvegas.com/webcam/camera3/)

Jeśli lubisz hazard, czemu nie przyjechać się największej szulerni świata? Na tej stronie możesz przejąć kontrolę nad wieloma kamerami i skierować je w dowolną stronę. Prawie że słysząc tych jednoręcznych bandytów!



Build your own
(www.teleport.com/samc/bike/)
Jeżeli masz ochotę na ubrudzenie rąk i samodzielne zbudowanie kamery, na tej stronie dowiesz się, jak tego dokonać. W tym serwisie znajdziesz więcej informacji, niż kiedykolwiek ci się przyda.

Zargon

CCD

Charged Coupled Device
Matryca światłoczułych elementów półprzewodnikowych, które potrafią zamienić światło na impulsy elektryczne, które są następnie tłumaczone przez oprogramowanie na postać plików ze zdjęciami.

USB

Universal Serial Bus
Jest to najnowsze i najlepsze osiągnięcie w technologii podłączania peryferiów do peceta. Koniec z długą instalacją. Po prostu podłącz kamerę do portu, a komputer automatycznie ją rozpozna.

Klatki na sekundę

Parametr decydujący o tym, jak często kamera będzie robić zdjęcie. Wideo konferencje zazwyczaj są prowadzone przy 15 fps (klatek na sekundę) i niskiej rozdzielczości - na poziomie 160 x 120. Nie umywa się to do multipleksu, ale da się przeżyć.

nie może przysłać dane z szybkością 12 Mb/s, co daje obraz o rozdzielczości 160 x 120 punktów. Co więcej, dzięki kompresji danych można później przysłać taki przekaz zwykłym łączem internetowym.

Czego potrzeba?

Dzisiaj można kupić całkiem przyzwoitą kamerę za mniej niż 500 zł. Większość kamer posiada obiektyw o ogniskowej 38 mm, czyli mniej więcej takiej samej jak w kompaktowych aparatach fotograficznych. Parametrem różniącym poszczególne modele jest rozdzielczość czujnika CCD. Większość urządzeń posiada matrycę CCD wielkości 640 x 480



Program Big Brother obdził wszędzie zainteresowane kamerami i samym Internetem.

punktów. Jest to dzisiaj absolutne minimum. Powinno się także wybrać kamerę z wbudowanym mikrofonem. Urządzenia takie jak QuickCam Pro firmy Logitech są gotowym do pracy, bogato wyposażonym zestawem.

Jeżeli chcesz pobawić się trochę w wideokonferencje, musisz zadować sobie sprawę, że osoba po drugiej stronie także potrzebuje kamery. Nie musi mieć jednak identycznego sprzętu i oprogramowania jak twoje. Prawie wszystkie kamery są ze sobą nawzajem zgodne.

A skoro mowa już o oprogramowaniu, to będziesz jakiegos potrzebował, żeby podpiąć się do Sieci i porozmawiać z rodziną za oceanem. Microsoft wyposażył nowe wersje Windows w dosyć dobry pakiet o nazwie NetMeeting. Obecnie w wersji 3.0.1 oferuje się wszystkie funkcje, jakie są potrzebne do sieciowania. Jeżeli posiadasz starszą wersję programu NetMeeting, możesz ściągnąć najnowszą bezpłatnie ze stron firmy Microsoft pod adresem www.microsoft.com/netmeeting. Jeżeli chcesz tylko pokazać światu swoje świeżo pomalowane ściany w trakcie schnięcia, oprogramowanie takie jak SpyCam jest niezastąpione. Ta prosta aplikacja wykonuje zdjęcia kamerą w określonych odstępach czasu.



Jeżeli szukasz kompletnego zestawu, którego można używać zaraz po wyjęciu z pudełka, kamera 3Com jest w sam raz. No i ma mikrofon!

su i wysyła je na serwer WWW. Uważaj na wartość częstotliwości odświeżania, gdyż szybko możesz przeciążyć swoje łącze.

Oprogramowanie SpyCam można ściągnąć ze strony www.getspycam.cjb.net.



SpyCam jest świetnym programem, umożliwiającym zapisywanie obrazów z kamery na stronach internetowych.

Saitek

Perfekcja
Kontroli

SoundBlaster Live! Player 5.1 | SoundBlaster Live! Platinum 5.1

Karty muzyczne Creative

W dziedzinie kart muzycznych nie dzieje się ostatnio zbyt wiele, nie pojawiają się nowe modele - a to pewnie dlatego, że niki nie prezentuje rewolucyjnych rozwiązań, które mogłyby zostać zaimplementowane w tych urządzeniach.

Maciej Lewczuk

Najprawdopodobniej aby zaprzeczyć takim stwierdzeniom szerzonym przez malkontentów, firma Creative postanowiła odświeżyć całą linię proponowanych przez siebie produktów. Oprócz nowych głośników, kart graficznych i innych akcesoriów przedstawiła karty muzyczne w całkiem nowej oprawie.

Pierwszą, którą zaprezentuję, jest SoundBlaster Live! Player 5.1, korzystający z mocy tkwiącej w układzie EMU10K1-SEF. Karta na pierwszy rzut oka nie różni się w znaczący sposób od poprzednich modeli. Sprawdzonej konstrukcji się przecież nie zmienia, no, może ociupinkę modyfikuje. Oprócz karty znajdziemy w pudełku instrukcję w kilku językach, w tym po polsku, opisującą proces montażu i instalacji oprogramowania. Przewody łączą napęd DVD lub CD z kartą muzyczną i to na dwa sposoby, standardowym złączem Audio-Out lub S/P DIF. Dodatkowo dołączono dwie płytki CD zawierające grę Rage Rally oraz program Future Beat 3D firmy Techland. Najważniejszą nowością oferowaną przez omawiany model jest możliwość dekodowania sygnału Dolby Digital 5.1 (AC-3). Dzięki temu oglądanie filmów z płyt DVD dekodowanych programowo może być uzupełnione przez rzeczywistą jakość dźwięku bez potrzeby kupowania zewnętrznych dekodów i wzmacniaczy ani dedykowanych kart spełniających to kryterium.

Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1 jest drugą z propozycji koncernu, która także została odpowiednio "podrasowana". Sama karta jest identyczna jak w opisywanym wyżej zestawie, dlatego skupię się na innych elementach. Poprzednia wersja zawierała moduł Live! Drive, który został rozbudowany w taki sposób, że nie wyobrażam sobie, co można by było jeszcze do niego wcisnąć. Umieszczono w nim dwa elektryczne gniazda S/P DIF, do których za pomocą przewodu zakończonych wtyczkami Chinch można doprowadzić sygnał ze źródeł zewnętrznych; sygnał ten można też w taki sam sposób wyprowadzić na zewnątrz. Podobnie rzecz się ma z podwójnymi gniazdami optycznymi, dzięki którym można przesyłać całkowicie niezakłócony sygnał poprzez dołączony przewód światłowodowy. Oczywiście nie zabrakło dwóch gniazd Chinch służących do pobierania dźwięku stereo-fonicznego. Jedno złącze jack pozwala podłączyć stereo-foniczne słuchawki, a potencjometr umieszczony obok umożliwia regulację poziomu wzmocnienia. Drugie gniazdo jack służy do wprowadzania dźwięku ze źródeł zewnętrznych, takich jak na przykład stereofoniczny mikrofon: poziom głośności także sterowany jest potencjometrem. Kolejne dwa bliźniacze złącza to porty MIDI, do których bez kłopotów można podłączyć takie urządzenia, jak syntezatory czy inne tego typu konstrukcje. I byłoby



Firma Creative pokazała, że można ulepszyć i tak doskonałe produkty.

to już wszystko, gdyby nie najciekawsza i najbardziej rewolucyjna nowinka, czyli... pilot! Dzięki niemu wszystkimi funkcjami karty oraz oprogramowania można sterować z odległości, co zapewni komfortową obsługę takich aplikacji, jak na przykład odtwarzacz płyt CD, plików MP3 czy filmów zapisanych na płytkach DVD. Na dodatkowym śledziu umieszczono złącze Digital Din, dzięki któremu bez problemu można podłączyć zestawy głośnikowe DTT2500 lub DTT3500. Przejściówki minijack/jack, miniDin/Din oraz zasilające, a także przewody Audio i przewód światłowodowy prawie dopełniają całości. Prawie, gdyż w pudełku znajduje się także mikrofon oraz kilka płyt CD zawierających oprócz sterowników dodatkowe aplikacje i gry. Wśród nich są takie pozycje jak LavaPlayer2, pozwalający na odtwarzanie plików muzycznych zapisanych w wielu formatach, a także na wizualizację muzyki przetwarzanej w danej chwili przez kartę (objawia się to wyświetlaniem trójwymiarowych scen zmieniających się pod wpływem dźwięku). MDK2 i Rage Rally mają za zadanie dostarczyć rozrywki po ciężkim dniu lub w okresie nudy. Mixman Studio pozwala wyżyć się wszystkim domorosłym didżejom, którzy mogą dzięki tej aplikacji tworzyć własne kompozycje. Future Beat 3D oraz Steinberg Cubasis VST pozwalają na tworzenie różnego rodzaju utworów, w których stosować można wiele efektów; dzięki tym programom każdy może odkryć w sobie żyłkę kompozytora.

Cóż można by rzec na koniec? Czy można ulepszyć urządzenia doskonałe? Można, i udowodniać to co jakiś czas firma Creative, przedstawiając coraz to nowe konstrukcje. Jeśli nosicie się z zamiarem zakupu dobrej karty muzycznej, to musicie wziąć pod uwagę produkty z serii Live!

Creative SoundBlaster Live! Player 5.1	
Dane techniczne: Procesor: Emu 10K1-SEF Magistrala: PCI 2.1	Dostarczył: Creative Labs (P) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce: ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel.: (0 22) 853-02-66
Plusy • doskonałe parametry • dekodowanie dźwięku AC-3	Minusy • nie znalazłem
Internet: www.creative.pl www.soundblaster.com	Cena: 485 zł
Creative SoundBlaster Live! Platinum 5.1	
Dane techniczne: Procesor: Emu 10K1-SEF Magistrala: PCI 2.1	Dostarczył: Creative Labs (P) Ltd. Przedstawicielstwo w Polsce: ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa tel.: (0 22) 853-02-66
Plusy • dekodowanie sygnału AC-3 • sterowanie za pomocą pilota • moduł Live! Drive	Minusy • cena
Internet: www.creative.pl www.soundblaster.com	Cena: 1140 zł

Nowości Sprzętowe

Do czterech razy sztuka



W ofercie TCH COMPONENTS znalazły się najnowsze procesory Intel Pentium 4 1.4 GHz i 1.5 GHz, których światowa premiera odbyła się 20 listopada br. Procesory Intel Pentium 4 produkowane są w obudowie PGA, posiadają 256 KB cache L2 oraz magistralę FSB 400 MHz. W początkowym okresie sprzedaży procesory będą oferowane w zestawach z wentylatorem i dwoma modułami pamięci RDRAM 64 MB 800 MHz. Cena podstawowa netto dla firm komputerowych wyniesie równowartość 889 USD dla zestawu z Pentium 4 1.4 GHz i 1069 USD dla zestawu z Pentium 4 1.5 GHz.

www.e-comp.pl

Kolorowe marzenia



Cadana Systems poszerzyła swoją ofertę o kolejny produkt Kodaka - aparat cyfrowy DC 3400 E/NL. Najnowsze urządzenie tej firmy to następca bardzo dobrego aparatu DC 280. Model DC 3400 wykonuje zdjęcia w takiej samej rozdzielczości jak jego poprzednik - 1760 x 1168 pikseli (high), 896 x 592 pikseli (standard), co pozwala na uzyskanie doskonałych zdjęć i ich fotorealistycznie wydruków o wymiarach 18 x 12 cm. Obiektyw aparatu DC 3400 w porównaniu do DC 280 (30-60 mm) ma nieco inny zakres ogniskowej (38-76 mm) i wyposażony jest w autofocus. Zakres ogniskowy może być rozszerzony przez zastosowanie wymiennych konwerterów. Za pomocą specjalnego adaptera do aparatu można dołączyć konwertery optyczne zwiększające dwukrotnie ogniskową lub poszerzające kąt widzenia aparatu. Ten sam adapter pozwala na mocowanie filtrów o gwincie 37 mm. Aparat może wykonywać także zdjęcia czarno-białe, w sepia lub z dodanymi ramkami. DC 3400 wyposażony jest już standardowo w złącze USB, które 10x zwiększa szybkość przesyłu danych w porównaniu do interfejsu RS232. Producent wyposaża swój produkt w sterowniki TWAIN i Mouter w tym dla Win NT4.0/2000, program do obróbki fotografii oraz program Arcsoft Photo Printer ułatwiający druk fotografii. Cena dla końcowego użytkownika - 3706 zł (brutto).

www.cadana.com.pl

Sprzęt

Wybieraj...

Na rynku jest obecnie kilkanaście modeli kamer internetowych. Od najdroższych, jak HomeConnect WebCam firmy 3com (www.3com.com) za blisko 1000 zł, aż do świetnej Philips Vesta Pro (www.pcstuff.philips.com) za 400 zł. Warto kupować tylko urządzenia wyposażone w interfejs USB z dostatecznie długim przewodem, żebyś mógł umieścić kamerę daleko od komputera. Jeżeli poszukujesz kompletnego zestawu, będziesz potrzebował kamery z wbudowanym mikrofonem oraz z odpowiednią ilością oprogramowania potrzebnego do pracy. Za pomocą poniższej listy możesz określić, jakiej kamery, którą chcesz kupić:

- Rozdzielczość: kamera musi oferować matrycę nie mniejszą niż 640 x 480 punktów.
- Mikrofon: jeżeli jest wbudowany, nie musisz martwić się o dodatkowy sprzęt i nadmiar kabli.
- Oprogramowanie: jeżeli producent nie dostarcza własnego, możesz ściągnąć aplikację SpyCam.
- Wideokonferencje: ściągnij najnowszą wersję programu NetMeeting ze strony internetowej Microsoftu.
- Podłączenie: USB.
- Kabel: czy będziesz potrzebował długiego przewodu, aby skierować obiektyw gdziekolwiek indziej niż na osobę przed komputerem?

Nowości Sprzętowe



Telewizja z PC

TORNADO 2000 S.A. oficjalnie wprowadza do oferty handlowej najnowszy tuner telewizyjny firmy Leadtek. Urządzenie uzupełni ofertę produktów Leadteka w TORNADO. Obecnie w Polsce oferowane są już znane karty graficzne oraz płyty główne.

WinFast TV2000 - bo tak właśnie nazywa się najnowszy tuner Leadteka - jest niewielką kartą do komputerów klasy PC. Karta jest tunerem telewizyjnym i jednocześnie komputerowym odbiornikiem radiowym. Całość opiera się na układzie BrookTree 878KHF i zapewnia pełną komunikację w zakresie wizualizacji obrazu z każdym komputerem PC. TV2000, podobnie jak karty graficzne Leadteka, zapewnia doskonały obraz przechwytywanego obrazu. Najnowszy tuner jest również w stanie przechwycić obraz wideo oraz aktualnie odtwarzany dźwięk. Dołączony pilot znacznie poprawia jakość obsługi urządzenia - zbędne staje się przeglądanie kanałów TV na komputerze przy użyciu klawiatury lub myszki.

Zastosowanie funkcji teletextu pozwala na szybki dostęp do informacji zawartych w telewizji, i to bez potrzeby użycia Internetu.

Karta jest w stanie przechwycić obraz ruchomy, jak i pojedyncze klatki - obrazy nieruchome. Zapis takich danych może odbywać się manualnie - użytkownik decyduje bezpośrednio, co i w którym momencie nagrać. Możliwe jest jednak zaprogramowanie tunera tak, aby działał jak magnetowid, zapisując obraz w formacie AVI na dysk twardy. Zaprogramować można standardowo: co, gdzie i kiedy nagrać ma nasz komputer. Nagrywanie odbywać się może w cyklu codziennym, w wybrane dni, w cyklu tygodniowym lub miesiecznym.

www.tornado.com.pl

Czy mnie jeszcze pamiętasz?

Już wkrótce w ofercie AB SA dostępna będzie najnowsza seria drukarek Lexmark Forms Printer 2400. W skład tej serii wejdą cztery nowe 9- i 24-igłowe drukarki mozaikowe, umożliwiające wydajne i niezawodne drukowanie formularzy oraz innych dokumentów biznesowych, dzięki czemu znakomicie sprawdzą się w sektorze transportu, handlu, administracji publicznej, edukacji, w ubezpieczeniach i bankowości.

Nowe modele: 9-igłowe 2480 oraz 2481 (rozdzielczość 240 x 144 dpi), a także 24-igłowe 2490 i 2491 (rozdzielczość 360 x 360 dpi) są niezwykle ciche - ich poziom hałasu jest porównywalny z niektórymi drukarkami laserowymi.

Logitech SoundMan S-20 i SR-30

Jakoś tak się złożyło, że już dość dawno nie opisywaliśmy żadnego zestawu głośnikowego, zatem spieszymy, by to naprawić. Kilka firm odświeżyło oferowane przez siebie zestawy, co pozwoliło na zaprezentowanie czytelnikom kilku z nich.

Maciej Lewczuk

W niniejszym artykule postaram się przybliżyć dwa komplety głośników produkowanych przez firmę Logitech, a są to SoundMan S-20 i SoundMan SR-30. Obydwa konstrukcje zostały zaprojektowane z myślą o jak największej wygodzie użytkownika oraz uzyskiwaniu świetnej jakości.

Logitech SoundMan S-20 jest zestawem przeznaczonym dla przeciętnego użytkownika komputera, gdyż składa się z trzech elementów. Jego podstawą jest subwoofer, czyli głośnik niskotonowy, w którego obudowie umieszczono wzmacniacz. Do niego podłącza się zasilacz oraz kolumnienki, zwane potocznie satelitami. W specjalnym gnieździe umieszcza się wtyczkę... przewodowego pilota, pozwalającego na bezproblemową regulację głośności oraz podłączenie słuchawek. Znajduje się na nim także wyłącznik zasilania. Jeśli jednak użytkownik zapragnie zmienić wartości podbicia niskich tonów, zmuszony jest do sięgnięcia do tylnej ścianki subwoofera, aby można było dodać drugi potencjometr w pilocie. Testy wykazały, że już przy 30 Hz daje się coś usłyszeć; w paśmie od 40 do 180 Hz obudowa subwoofera ma tendencję do rezonowania, lecz nie słychać tego wyraźnie przy odtwarzaniu muzyki. Satelity dobrze przenoszą wysokie tony do 17 000 Hz i nie powodują nieprzyjemnego przydźwięku spotykanego w niektórych zestawach.

Logitech SoundMan SR-30 jest konstrukcją bardzo podobną do S-20, lecz posiadającą cztery głośniki satelitarne. Subwoofer jest także dość podobny do poprzednika, a jedyną różnicą są dodatkowe gniazda służące do doprowadzenia sygnału do kolumn tylnych. Sterowanie odbywa się oczywiście za pomocą pilota zawierającego dwa potencjometry, lecz są one odpowiedzialne jedynie za regulację głośności przedniej i tylnej pary satelitów. Moc wszystkich czterech kolumnienek została zredukowana o pół wata, co mimo wszystko jest trudne do wychwycenia podczas emisji dźwięku ze wszystkich pięciu głośników. Do subwoofera mam takie same zastrzeżenia jak w przypadku zestawu S-20, podobnie zresztą do pozostałych elementów zestawu.

Do obydwu zestawów producent dołączył dokumentację w kilku językach, wśród których próżno szukać naszego rodzimego. Jest tam także płytka zawierająca... nie, nie sterowniki, lecz dużą liczbę aplikacji pozwalających na odprężenie się lub zabawę z muzyką. W pakiecie znajdują się także pozycje jak na przykład program MusicMatch Jukebox, pozwalający na odtwarzanie oraz tworzenie plików muzycznych oraz odgry-



Głośniki charakteryzują się solidnym wykonaniem i niebanalnym wyglądem.



wanie utworów pobieranych z Internetu, SoundJam MP posiada podobne funkcje, lecz przeznaczony jest dla użytkowników komputerów Macintosh, Liquid Player może być użytkowany tak na pecetach, jak i na Macach, a jego zadaniem jest odtwarzanie utworów zapisanych w popularnych formatach, takich jak MP3 czy VQF. Ciekawą pozycją jest Kool Karaoke, które może sprawić, że niejedno przyjęcie zamieni się ze sztywnej nasiadówki w zabawę z udziałem wszystkich gości. Zabawa polega na śpiewaniu piosenek do melodii, podczas gdy tekst jest wyświetlany na ekranie, a fragment, który należy w danej chwili odczytać i wyartykułować, pokazywany jest w specjalny sposób. Dziesięć dołączonych utworów pozwoli zabawić się w coś na kształt "Szansy na sukces". Dodatkowe teksty wraz z melodiami można pobrać z Internetu po uprzedniej rejestracji programu u producenta. Dance Maker pozwala na tworzenie utworów muzycznych przy użyciu gotowych lub nagranych przez siebie fragmentów muzycznych lub innych dźwięków zwanych samplami. W oknie edytora umieszcza się po prostu ikony symbolizujące próbki, określa tempo oraz kilka innych parametrów - i utwór gotowy. Jednakże tego typu program nadaje się do tworzenia muzyki w stylu techno, house i trance. Audio Pix służy do łączenia rysunków i zdjęć z dźwiękiem bądź muzyką i tworzenie prezentacji multimedialnych, QCreator daje możliwość tworzenia przestrzennych efektów dźwiękowych z wykorzystaniem standardowych plików WAV i AIFF. iQ pozwala nadawać efekt Qstereo dźwiękom pobieranym przez Internet, dzięki temu stają się one dużo atrakcyjniejsze, gdyż w większości przypadków niezbyt wysoki transfer umożliwia jedynie odtwarzanie muzyki w trybie mono.

Obydwa zestawy proponowane przez firmę Logitech charakteryzują się wysoką jakością o jakości wykonania i dobrze spełniają swoją rolę w nagłośnianiu stanowiska pracy lub zabawy.

Logitech SoundMan S-20			
Dane techniczne:	Dostarczył:		
Moc subwoofera: 12 W	Tornado 2000 S.A.		
Moc satelitów: 4 W	ul. Emaliowa 28		
Liczba satelitów: 2	02-295 Warszawa		
	tel./faks: (0 22) 868-80-01		
Plusy	Minusy		
• atrakcyjny wygląd	• regulacja basów na subwooferze		
• dołączone oprogramowanie			
Internet:	Cena:		
http://www.tornado.com.pl	290 zł		
http://www.logitech.com			

Logitech SoundMan SR-30			
Dane techniczne:	Dostarczył:		
Moc subwoofera: 12 W	Tornado 2000 S.A.		
Moc satelitów: 3,5 W	ul. Emaliowa 28		
Liczba satelitów: 4	02-295 Warszawa		
	tel./faks: (0 22) 868-80-01		
Plusy	Minusy		
• efektowny wygląd	• regulacja basów na subwooferze		
• dołączone oprogramowanie			
Internet:	Cena:		
http://www.tornado.com.pl	420 zł		
http://www.logitech.com			

TO TY WYZNACZASZ REGUŁY GRY

LIFE IS MORE! TRUST US



Trust



TORNADO 2000 S.A. ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa T (22)868-80-01 F (22)868-80-19 I www.tornado.com.pl E tornado@tornado.com.pl

TRUST.COM

Nowości Sprzętowe

Drukarki z serii Forms Printer 2400 obsługują papier ciągły, wieloczęściowy, drukują formularze na pojedynczych arkuszach, a także na etykietach, kartach pocztowych i kopertach oraz obsługują dodatkowo siedem najczęściej używanych czcionek do kodów paskowych.

Nowe drukarki mają funkcję podwójnego mechanizmu wciągania papieru Tractor 2, która pozwala na łatwe przełączanie pomiędzy dwoma oddzielnymi formularzami po jednokrotnym naciśnięciu przycisku. Funkcja ta doskonale nadaje się dla użytkowników, którzy na tej samej stacji roboczej drukują etykiety i formularze. Jest też idealna do zastosowań, w których zazwyczaj używa się dwóch formularzy.

www.ab.pl



Plaski Sony

M51 to najnowszy panel LCD Sony, który już wkrótce zastąpi znany na naszym rynku model M151. Jest to monitor o przekątnej 15,1" (39 cm) i polu roboczym 307 x 230 mm. Wielkość plamki to 0,30 mm, poziom kontrastu 300:1.

Grubość ekranu M51 to zaledwie 48 mm, co sprawia, że panel zajmuje niewiele miejsca i zmieści się na każdym biurku. Jest produktem przeznaczonym dla nowoczesnych biur, recepcji, banków, sklepów, urzędów i innych miejsc publicznych, gdzie występuje duże zagęszczenie sprzętu komputerowego na małej powierzchni.

M51 został wyposażony w nowoczesny zestaw elektroniki odpowiedzialnej za wyświetlany obraz. Rozwiązanie to wykorzystuje jeden samodzielny układ elektroniczny zamiast trzech oddzielnych, tak jak stosowano to dotychczas w panelach LCD. Zastosowanie jednego układu nie tylko znacznie zmniejsza zużycie energii, ale także poprawia jakość obrazu dzięki mniejszej liczbie zakłóceń podczas transformacji z poziomu analogowego na cyfrowy.

Panel wyposażono w ruchomą podstawę, która pozwala na ustawienie ekranu pod kątem 30 stopni - pozycji najbardziej ergonomicznej dla użytkownika. Można go także powiesić na ścianie.

M51 posiada wbudowane stereofoniczne głośniki. Poziom głośności można łatwo regulować dzięki przyciskom umieszczonym w przedniej części obudowy ekranu.

Panel spełnia wymogi normy TCO'99 i wyróżnia się wyjątkowo niskim zużyciem energii - zaledwie 18 W podczas pracy i 2 W w trybie uśpienia.

www.sony.com.pl

Predator EP 300 i Predator QZ 500

Kontrolery gier skutecznie ułatwiają zabawę każdemu użytkownikowi. Dzięki nim możliwe jest precyzyjne sterowanie obiektami na ekranie, ponadto dodatkowe elementy pozwalają skupić się na grze, a nie na szukaniu klawiszy na klawiaturze odpowiedzialnych za daną funkcję.

Maciej Lewczuk

Firma Trust zajmująca się projektowaniem i produkcją akcesoriów komputerowych zaproponowała graczom dwa dżojstiki. Są to konstrukcje systemowe dla użytkowników, którzy szukają urządzeń pozwalających na precyzyjniejsze sterowanie obiektami na ekranie komputera, a tym samym poprawiających komfort i dających znacznie więcej radości z zabawy.

Pierwszą konstrukcją jest Predator EP 300 przeznaczony dla mniej zaawansowanych graczy. Podłączamy go do komputera niespełna dwumetrowym przewodem zakończonym wtyczką, która pasuje jedynie do portu gier znajdującego się na każdej popularnej karcie dźwiękowej. Prawie kolistą podstawą umożliwia pewne ustawienie urządzenia na biurku, a pozycję pozwalają utrzymać cztery dość mocne przysawki. Jeśli fakt usytuowania Predatora na stałe deprymuje gracza, może on wyjąć przysawki i skorzystać z wbudowanych na stałe gumowych nóżek. Ergonomicznie zaprojektowana manetka przewidziana jest jedynie dla praworęcznych graczy, a wykonano ją z dość twardego tworzywa. Cztery przyciski pozwalają na obsługę najczęściej stosowanych funkcji, lecz ich kształtu nie można już określić jako ergonomicznego. Wyglądają one jak pastylki drożdżowe, ale ich naprawdę nie należy do wygodnych, choć działają dość precyzyjnie. W górnej części manetki umieszczono ośmiokierunkowy przełącznik typu Hat, któremu można przyporządkować dodatkowe funkcje. Przełącznik Turbo pozwala na prowadzenie ognia ciągłego, czyli tak zwany Auto-Fire.

Predator QZ 500 jest konstrukcją przeznaczoną dla bardziej zaawansowanych graczy lub po prostu osób poszukujących urządzenia oferującego znacznie większe możliwości niż poprzedni model. Przewód połączeniowy mierzy jeden metr i osiemdziesiąt centymetrów i służy do przekazywania danych z dżojstika do komputera

przez złącze USB. Dzięki wykorzystaniu tego gniazda instalacja produktu Trusta w najnowszych systemach operacyjnych nie stwarza najmniejszych problemów. Urządzenie jest automatycznie wykrywane i instalowane są odpowiednie sterowniki. Producenci zadbałi o możliwość obsługi praktycznie wszystkich popularnych funkcji wymyślonych w ciągu kilku ostatnich lat. Oprócz w pełni programowalnych dziesięciu przycisków znajdziemy także elementy jak analogowy orczyk, dzięki któremu kontrola samolotów w symulatorach nabiera realności. Jest on umieszczony w podstawie i obsługuje się go lewym kciukiem, przez co nie obciąża się nadgarstka, jak to ma miejsce w przypadku konkurencyjnych konstrukcji. Zamontowana na główce manetki przepustnica działa w trochę dziwny sposób, ponieważ nie jest ona sterowana analogowo, lecz działa jak zwykły przełącznik cyfrowy, czyli przesunięcie suwaka w górę powoduje płynne przyspieszenie, a w dół - zmniejszenie ciągu. Obok przepustnicy znajdują się dwa przyciski i ośmiokierunkowy przełącznik Hat. W przypadku tej konstrukcji manetkę także przewidziano dla praworęcznych graczy, lecz materiał, z którego została wykonana, w mniejszym stopniu powoduje pocenie się dłoni. Sześć z dziesięciu przycisków zamontowano na bardzo szerokiej podstawie i obsługuje się je palcami lewej dłoni. Dołączone oprogramowanie pozwala na stworzenie specjalnych profili dla każdej gry osobno. Profile to ustawienia przewidziane dla każdego z klawiszy i innych elementów dżojstika. Każdy z użytkowników jest w stanie przyporządkować kombinację nawet dziesięciu klawiszy z klawiatury dla dowolnego z przycisków Predatora QZ 500. Podstawa mająca dość spore rozmiary została dodatkowo obciążona metalową płytką, której waga powoduje, że całość dość pewnie leży na blacie biurka, ponadto gumowe nóżki utrzymują produkt Trusta na miejscu.

Kontrolery Trust Predator EP 300 i Predator QZ 500 to konstrukcje wykonane dość precyzyjnie i oferujące przyzwoite parametry. Jeśli weźmiemy pod uwagę funkcjonalność i cenę tych produktów, to można sądzić, że raczej bez problemów znajdą nabywców.



Kontroler przeznaczony jest dla bardziej wymagających graczy, gdyż producent wyposażał go w sporo przydatnych funkcji.



Predator EP 300	
Dane techniczne:	Dostarczyl:
Podłączenie: port gier	Tornado 2000 S.A.
Liczba przycisków: 4	ul. Emaliowa 28
Długość przewodu: 180 cm	02-295 Warszawa
Kalibracja: ręczna	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Przełącznik: brak	
Przełącznik Hat: jest	
Dodatkowe: przełącznik Turbo	
Plusy	Minusy
• przystępna cena	• niezbyt ergonomiczne wykonanie
• precyzyjne działanie	
Internet:	Cena:
http://www.tornado.com.pl	79 zł
http://www.trust.com	

Predator QZ 500	
Dane techniczne:	Dostarczyl:
Podłączenie: USB	Tornado 2000 S.A.
Liczba przycisków: 10	ul. Emaliowa 28
Długość przewodu: 180 cm	02-295 Warszawa
Kalibracja: automatyczna	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Przełącznik: jest	
Przełącznik Hat: jest	
Dodatkowe: przepustnica, orczyk, regulacja siły docisku	
Plusy	Minusy
• spore możliwości	• tylko dla praworęcznych
• precyzyjne wykonanie	
Internet:	Cena:
http://www.tornado.com.pl	158 zł
http://www.trust.com	



TEAC CD-W512E, AOpen CRW1232

Wyścig po nowe rekordy prędkości toczą nie tylko producenci procesorów, dysków twardych, napędów CD czy DVD. Taka sytuacja ma miejsce także wśród firm zajmujących się projektowaniem urządzeń służących do nagrywania płyt CD-R oraz CD-RW.

Maciej Lewczuk

TEAC CD-W512E i AOpen CRW1232 to dwie konstrukcje, które oferują podobne funkcje, choć mimo wszystko różnią się kilkoma szczegółami mogącymi mieć wpływ na ich użytkowanie. Obydwa urządzenia są w stanie wypalić płytkę z dwunastokrotną prędkością, co oznacza, że dane nanoszone są porcjami po 1800 KB w ciągu jednej sekundy. Dzięki temu można zmagazynować sześćset czterdzieści megabajtów informacji w ciągu niespełna sześciu minut. Szybkość wypalania danych na krążkach wielokrotnego zapisu, czyli CD-RW, dziesięciokrotnie przewyższa wartość podstawową wynoszącą 150 kilobajtów w ciągu sekundy. Trzeba zaznaczyć, że pierwsze tego typu napędy wykonywały tę operację pięć razy wolniej, a ostatnio oferowane napędy proponują zaledwie czterokrotną szybkość kasowania i zapisu. Obydwa urządzenia są w stanie umieszczać na płytach oprócz, na przykład, ścieżek audio także tytuły utworów i nazwiska wykonawców, czyli tak zwany CD-Text. Dane te mogą pojawiać się na wyświetlaczach nowoczesnych odtwarzaczy wieżowych i samochodowych.

TEAC CD-W512E jest napędem, który dostarczono do redakcyjnego laboratorium w tak zwanej wersji OEM, czyli przeznaczonej do instalacji w nowych zestawach komputerowych. Nie posiada kolorowego pudełka, oprogramowania, jak również innych dodatkowych akcesoriów. Dzięki temu cena urządzenia obniżona jest o kilkadziesiąt złotych. Gdyby nie dwie diody służące do sygnalizacji trybu pracy, można by nagrywarę pomylić ze standardowym napędem CD. Ciekawostką jest fakt, że aplikacje obsługujące nagrywanie wskazują, iż bufor danych to jedynie 2976 KB, co wystarczy do poprawnej pracy.



Jednakże, aby mieć pewność, że w razie kłopotów nie okaże się to wartością zbyt małą, należałoby zestaw zawierający napęd

TEAC CD-W512E	
Dane techniczne:	Dostarczyl:
Interfejs: ATAPI	Max Computers
Bufor: 2976 KB	ul. Czajkowskiego 75/5
Zapis CD-R/RW: 12x/10x	51-171 Wrocław
Odczyt CD: 32x	tel. (0 71) 326-01-36
Plusy	Minusy
• korzystny stosunek możliwości do ceny	• mała pojemność bufora
• szybkość wypalania CD-R/RW	
Internet:	Cena:
http://www.teac.com	1050 zł

TEAC-a wyposażać w 128 MB pamięci RAM.

AOpen CRW1232

to w zasadzie podobna konstrukcja, lecz przeznaczona dla odbiorców indywidualnych. Dostarczona została w kolorowym kartonowym opakowaniu, zawierającym oprócz samego napędu także śrubki potrzebne do przykręcenia go do obudowy, przewód audio, taśmę IDE oraz instrukcję obsługi. W przypadku tego urządzenia zastosowano czteromegabajtowy bufor danych pozwalający na bezproblemowe nagrywanie płyt z pełną prędkością. Producent dołączył także bardzo bogaty pakiet oprogramowania pozwalający w pełni wykorzystać możliwości, jakie daje nagrywarca. Podstawowymi programami są Nero Burning Rom w wersji 5, Nero Media Player oraz InCD. Pierwszy pozwala na nagrywanie wszelkich danych, poprzez kompakty zawierające różnego rodzaju pliki, krążki audio, płytki startowe z podstawą systemów operacyjnych, jak również nośniki zawierające pliki muzyczne zapisane w kilku popularnych formatach, w tym WAV, VQF i MP3, a także zapisywać dźwięk pobierany z płyt audio lub wejścia liniowego oraz konwertować formaty. InCD jest sterownikiem umożliwiającym użytkownikowi korzystanie z tak zwanego zapisu pakietowego. Dzięki temu płytka w nagrywaniu traktowana jest jak kolejny napęd pozwalający na zapis z poziomu każdej aplikacji. Możliwe jest także kasowanie, lecz jest ono wykonywane w taki sposób, że przy zapisie danych do TOC (Table Of Contents) pomijana jest pozycja takowego pliku. Zmniejsza to realnie miejsce przeznaczone na zapis danych, lecz w niektórych przypadkach jest opcją na tyle wygodną, że stratę miejsca można pominąć. Poza tym, jeśli używa się do tego celu krążków CD-RW, to nic nie stoi na przeszkodzie, by po wyczerpaniu się miejsca i wykorzystaniu znajdujących się na nim danych wyjąć płytkę i użyć jej ponownie. Pakiet oprogramowania uzupełniają takie pozycje jak Norton Ghost 5.1, narzędzie do wykonywania kopii zapasowych systemu, oraz Gamut2000. Ta ostatnia aplikacja jest swoistym centrum pozwalającym na sprawne odtwarzanie, tworzenie i konwersję plików audio (MP3, VQF i innych).

Obydwa napędy mogą zainteresować potencjalnych nabywców, gdyż ich parametry powinny zadowolić nawet dość wybrednych użytkowników. Czynniki warunkujące zakup będą zapewne cena lub wyposażenie.

AOpen CRW1232	
Dane techniczne:	Dostarczyl:
Interfejs: ATAPI	TCH Components S.A.
Bufor: 4096 KB	al. Krakowska 110/114
Zapis CD-R/RW: 12x/10x	02-256 Warszawa
Odczyt CD: 32x	tel. (0 22) 868-22-25
	faks (0 22) 868-22-52
Plusy	Minusy
• duża szybkość nagrywania	• zaraz, do czego się miałem przyczepić?
• bogaty pakiet oprogramowania	
Internet:	Cena:
http://www.e-comp.pl	1310 zł
http://www.aopen.com.tw	

Nowości Sprzętowe

Taaakie dyski...

Firma Seagate zapowiedziała wprowadzenie do sprzedaży nowych modeli dysków twardych z serii Barracuda. Napęd komunikujący się z komputerami poprzez interfejs Ultra 160 SCSI będzie się charakteryzował pojemnością stu osiemdziesięciu gigabajtów. Talerze, na których gromadzone są dane, będą wirować z prędkością 7200 obrotów w ciągu minuty. Nowe rozwiązania techniczne umożliwiły wydłużenie czasu bezawaryjnej pracy do... ponad miliona godzin. Cena będzie równie gigantyczna jak pojemność dysku, a oscylować ma w granicach dwóch tysięcy dolarów.

www.seagate.com



Pędzę ToU...

Cadena Systems wprowadziła do swojej oferty trzy nowe kamery internetowe Philipsa: ToUcam X5, Fun i Pro. Każda charakteryzuje trzy podstawowe parametry: zaawansowane możliwości, łatwość obsługi i instalacji oraz interesującą i zabawną konstrukcję. Kamery z serii ToUcam cieszą każdego użytkownika Internetu. Sprawia, że praca z nimi stanie się łatwa i przyjemna, a czasami zabawna ze względu na ich konstrukcję i możliwości. Najprostsza z serii ToUcam X5 posiada czujnik 1/4 cala oparty na układzie CMOS, wbudowany przycisk wyzwalacza, soczewkę: f = 2,6 oraz nagrywa i odtwarza obraz z prędkością do 30 klatek na sekundę (CIF). Bardziej zaawansowana ToUcam Fun ma wbudowany mikrofon, soczewkę: f = 2,0, rozdzielczość: 640 x 480, stop-klatkę w rozdzielczości: 800 x 600, a ponadto nagrywa i odtwarza z prędkością do 30 klatek na sekundę (VGA). Dodatkowo posiada możliwość kontrolowania głosem wykonywania stop-klatek. Wystarczy uśmiechnąć się i powiedzieć "Cheese", a kamera automatycznie zarejestruje obraz. Wraz z nią producent dostarcza dwie gry komputerowe Vball i Karate. Ostatnia z wprowadzonych przez Cadena Systems kamer, ToUcam Pro, to najbardziej zaawansowany produkt Philipsa. Kamera posiada czujnik 1/3 cala oparty na układzie CCD, soczewkę: f = 2,0, rozdzielczość: 640 x 480, stop-klatkę w rozdzielczości: 1280 x 960 oraz nagrywa i odtwarza z prędkością do 60 klatek na sekundę. Obrazy rejestrowane przez kamerę nawet przy bardzo słabym oświetleniu są bardzo dobrej jakości: minimalne oświetlenie <1 luks. Podobnie jak jej poprzedniczka, ToUcam Pro reaguje na głos użytkownika. Nowe kamery podłączane są do komputera za pomocą interfejsu USB i wyposażone w przydatne uchwyty, pozwalające zamocować kamerę w dowolnym miejscu biurka i komputera. Razem z kamerami producent dostarcza atrakcyjne oprogramowanie, pozwalające m.in. na prowadzenie wideokonferencji, wysyłanie wideomaili, edycję obrazu oraz gry.

www.cadena.com.pl

Nowości Sprzętowe

Małe, a pojemne

Fujitsu Computer jest jednym z większych producentów akcesoriów komputerowych, a głównie dysków twardych. Firma przedstawiła niedawno serię napędów przeznaczonych do montażu w komputerach przenośnych. Te dwupółcalowe napędy charakteryzują się pojemnościami rzędu dziesięciu, piętnastu i dwudziestu gigabajtów. Każdy z krążków wiruje z prędkością 4200 obrotów w ciągu minuty. Dyski produkowane są w dwóch "rozmiarach", co spowodowane jest zastosowaniem różnej liczby talerzy, przy czym napęd korzystający z największej ich liczby ma największą grubość, czyli 12,5 milimetra przy 9,5 milimetrach mniej pojemnych urządzeń. Dwa megabajty pamięci bufora pozwolą na efektywniejszą pracę napędów, co zaowocuje szybszym uruchamianiem się aplikacji, a przez to mniejszym zużyciem energii.

www.fujitsu.com

Pojemna PCMCIA



Japończycy znowu pokazali, na co ich stać, gdyż zaproponowali kartę-dysk PCMCIA, której pojemność wynosi... dwa gigabajty! Oto garść innych danych:

- Interfejs: PC Card ATA
- Pojemność: 2 GB
- Bufor: 256 KB
- Prędkość obrotowa: 4200 rpm
- Czas dostępu: 15 ms
- Napięcie: 5 V/3,3 V
- Pobór mocy: 400 mA/75 mA (spoczynek)
- Przeciężenie w spoczynku: 1000 G
- Przeciężenie podczas pracy: 150 G
- Waga: 55 g
- Cena 59 800 jenów

Napęd ma być dostępny od grudnia w sklepach w Japonii. Kiedy dotrze do Europy, nie wiadomo.

www.iodata.co.jp

Kart 3dfx nie będzie?

Kilka tygodni temu firma 3dfx przekazała do wiadomości publicznej, że podjęto decyzję o sprzedaży fabryki produkujących karty graficzne. Jest to spowodowane dość znacznym spadkiem sprzedaży ich produktów na rzecz takich konkurentów jak Nvidia, ATI czy Matrox. Firma ma zamiar zająć się opracowywaniem nowych technologii, mających na celu tworzenie lepszego i bardziej realistycznego trójwymiarowego obrazu. Poza tym, nowym pomysłem 3dfx jest opracowanie układów, które mogą znaleźć zastosowanie w przenośnych komputerach typu notebook, a nawet w palmtopach. Produkcją kart graficznych zawierających układy 3dfx mają zająć się inne firmy, między innymi Quantum3D.

www.3dfx.com

Ścieżka przez USB



Dzięki firmie Allied Telesyn mamy już możliwość przyłączenia się do sieci Ethernet poprzez port USB. Urządzenie AT-USB 100 pozwala na dokonywanie takich

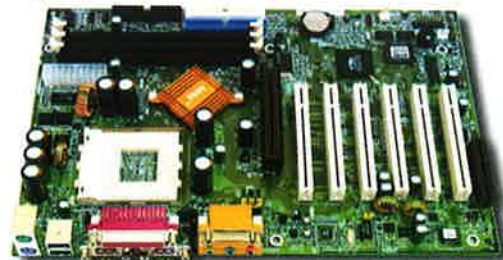
MSI KT7 Pro2

Doskonalszy świat

Każdy producent stara się dopracować oferowane przez siebie konstrukcje i to nie tylko z czystej chęci dążenia do doskonałości, lecz także z powodu zapotrzebowania na rynku. Obecnie kupowane są przede wszystkim płyty główne, które oferują dużą elastyczność konfiguracji i rozbudowy.

techNICK

MSI także stara się odpowiadać na potrzeby i sugestie użytkowników, dlatego też rozwinięta została konstrukcja KT7 Pro. Oprócz dodania dwójeczki do nazwy pojawiło się w konstrukcji kilka istotnych zmian znacznie poprawiających jej atrakcyjność. Wśród dodatków znalazły się takie rozwiązania jak sześć złączy PCI, jedno AGP obsługujące standard AGP 4x, a także jedno CNR, pozwalające na stworzenie systemu zawierającego sporo urządzeń dodatkowych. Brak złącza ISA może nie powinien być zbyt odczuwalny, lecz jeszcze w naszym kraju wiele osób posiada modemy, karty muzyczne czy inne akcesoria wykorzystujące to gniazdo. BIOS płyty zapewnia możliwość automatycznego rozpoznawania parametrów procesorów AMD obsadzanych w złączu Socket 462, co nie znaczy, że to już koniec. Jak na konstrukcję wysokiej klasy przystało, można samemu dobrać parametry pracy układów, co na pewno zainteresuje overclockerów. Nam udało się wycisnąć z niej praktycznie tyle samo, co z rekomendowanych do tego celu płyt innych producentów. Bez problemów przekroczona została bariera 1000 MHz, choć do chłodzenia przydałby się już Peltier. Wbudowane układy i złącza zapewniają także pełną obsługę multimediów, czyli wejść i wyjść audio oraz współpracę z portem gier. Bogaty pakiet oprogramowania dopełnia całości.



Płyta MSI jest solidną konstrukcją, która powinna zadowolić każdego, a szczególnie overclockerów.

Jeśli szukacie dobrej podstawy własnego systemu komputerowego korzystającego z procesorów AMD, to polecam tę konstrukcję, gdyż solidne wykonanie i naprawdę nieźle parametry nie pozwolą na niepoehlebne opinie pod jej kątem.

MSI KT7 Pro2	
Dane techniczne:	Dostarczyli:
Chipset: VIA Apollo KT133	Tornado 2000 SA
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0	ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
Inne: złącze CNR, system Audio	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Plusy:	Minusy:
• powiadamianie głosem	• brak złącza ISA
• duże możliwości	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	660 zł
www.msi.com.tw	

Trust AMI Mouse



Mysz przesyła do komputera dane wykorzystując nadajnik radiowy.

Mysz bez ogona

Myszy bezprzewodowe są coraz popularniejsze, i to nie tylko ze względu na wygodę, ale także na możliwość pracy nawet w sporej odległości od komputera, a ponadto coraz niższe ceny tego typu urządzeń.

Mike-L

Trust AMI Mouse Wireless Scroll jest myszą zaproponowaną potencjalnym nabywcą przez firmę Trust. Jest to firma, która ostatnimi czasy wprowadza dość dużo konstrukcji wykorzystujących do przesyłu danych do komputera fale radiowe. Mysz nie charakteryzuje się tak ekstrawaganckim wyglądem jak niektóre konstrukcje konkurencji, lecz jej kształt pozwala na bardzo wygodne ułożenie dłoni. Dwa duże przyciski są lekko profilowane, tak by nie było wątpliwości, który jest uruchamiany. Pomiedzy nimi znalazło się miejsce na praktycznie niezbędny w obecnych czasach rolę pokrytą gumą z wypustkami, pozwalającą na przewijanie stron internetowych oraz dokumentów tekstowych. Pokrętko to umieszczono na specjalnym wysięgniku, który jest jednocześnie trzecim, środkowym przyciskiem. Po lewej stronie, tuż pod kciukiem, znajduje się niepozorny, cienki, długi, szary klawisz rozszerzający możliwości myszy. Twardość dwóch największych przycisków dobrano wręcz idealnie,

Trust AMI Mouse Wireless Scroll	
Dane techniczne:	Dostarczyli:
Technologia: optyczna mechaniczna	Tornado 2000 SA
Podłączenie: port PS/2	ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
Zasięg nadajnika: do 6 metrów	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Liczba przycisków: 3 + rolka	
Dodatkowe: rolka	Minusy:
Zasilanie: 2 baterie AAA	• problemy z poruszaniem kursora
Plusy:	
• spory zasięg	
• ustalanie funkcji przycisków	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	130 zł
www.trust.com	

PCreative PC-DVD Encore 12x NFRA

Szaleństwo DVD



Taniej stacjonarne odtwarzacze płyt DVD, a ich cena oscyluje już w granicach, które do niedawna zarezerwowane były dla średniej klasy magnetowidów. Takie ceny musiały spowodować także pewną rewolucję na rynku akcesoriów komputerowych pozwalających na odtwarzanie filmów na komputerach klasy PC.

Maciej Lewczuk

PCreative PC-DVD Encore 12x iNFRA jest prawie pełnym centrum wystarczającym do stworzenia w domowym zaciszu kina domowego. Prawie, ponieważ do pełni szczęścia brakuje jedynie sześciu kolumn głośnikowych wraz ze wzmacniaczem. Zestaw Creative'a tworzą takie elementy, jak napęd DVD, karta Dxr3, pilot na podczerwień, zestaw przewodów oraz pakiet oprogramowania.

Napęd jest głównym elementem systemu, gdyż to on ma za zadanie odczytać dane zapisane na płytkach DVD lub CD. Nowoczesna konstrukcja pozwala na pobieranie informacji z krążków DVD maksymalnie z dwunastokrotną prędkością, czyli 16 200 KB/s, a z CD - czterdziestokrotną (6000 KB/s). Jeśli chodzi o te ostatnie nośniki, to korekta błędów została poprawiona w stosunku do poprzednich modeli, lecz mimo to nie stoi na zbyt wysokim poziomie. Dodatkowym mankamentem jest dość głośna praca napędu, która może powodować uczucie dyskomfortu podczas oglądania filmów.

Kolejna, niezbędna część to karta Dxr3, której zadaniem jest sprzętowa dekompresja strumienia wideo oraz dźwięku w formacie Dolby Digital, zwanego popularnie AC-3. Urządzenie jest w stanie wyświetlać obraz na ekranie monitora, jak również wysyłać sygnał do telewizora, a obsługiwane systemy to NTSC oraz PAL. Dźwięk wyprowadzany jest poprzez stereofoniczne gniazdo Mini-Jack oraz cyfrowe, elektryczne złącze S/P DIF. Kartę montuje się w wolnym złączu PCI.

Firma Creative na usilne prośby użytkowników dodała do zestawu niewielkie urządzenie, dzięki któremu obsługa aplikacji stała się prostszą, a komfort oglądania filmów znacznie wzrósł. Elementem tym jest pilot na podczerwień dostarczony wraz z odbiornikiem podłączanym do wolnego złącza szeregowego, znanego szerzej jako gniazdo COM. Jego zasięg to kilka metrów, co w zupełności wystarczy do poprawnej pracy w prawie każdym pomieszczeniu. Jedną z dodatkowych funkcji pilota jest emulacja myszy, co pozwala na poruszanie kursorem myszy przy użyciu tego zasilanego pastylkową baterią kontrolera.

Dodatkowe przewody pozwalają na przechwycenie sygnału z karty graficznej i ewentualne zastąpienie go własnym, pochodzącym z dekodera. Taśma IDE umożliwia bezproblemowe podłączenie napędu do kontrolera na płycie głównej.

Wraz ze sprzętem dostajemy także trzy płytki kompaktowe wypełnione oprogramowaniem. Na pierwszej znajdują się niezbędne sterowniki oraz aplikacja służąca do

obsługi napędu i dekodera. Oprócz tego producent zamieścił tam podręczniki obsługi w wersji elektronicznej, lecz dziwnym trafem w katalogach z polskim i rosyjskim znajduje się wersja... angielska! Na szczęście papierowa instrukcja jest już na pewno po polsku. Kolejne krążki zawierają specjalne wersje gier zawierające sekwencje filmowe zapisane z jakością filmów DVD. Są to Outcast oraz Super Speedway - powinny one dodatkowo podnieść atrakcyjność zestawu.

Montaż i podłączanie wszystkich elementów są może trochę czasochłonne, lecz nie nastroją problemów, gdyż dobrze napisana instrukcja nie pozwala na pomyłkę. Dzięki niej unikamy błędów i niepotrzebnych nerwów, co jest szalenie ważne w przypadku jednorazowego uruchamiania wszystkich elementów. Dodatkowo instrukcja poprowadzi użytkownika przez proces instalacji oprogramowania.

Przez cały czas testów sprzęt sprawował się bez zarzutów, a wszystkie funkcje działały zgodnie ze swoim przeznaczeniem. Jedyne mankamenty, jakie udało mi się znaleźć, to szum wydobywający się z napędu podczas pracy, mogący przeszkadzać w oglądaniu filmów, oraz niezbyt częste problemy z obsługą oprogramowania za pomocą pilota. Nie był to problem związany z zasięgiem, ale niestety nie znalazłem żadnego racjonalnego wyjaśnienia tego fenomenu. Ustawienie odtwarzanego regionu można ustalić pięciokrotnie, co oznacza, że po wyczerpaniu tego limitu ostatnia decyzja staje się ostateczną i można będzie odtwarzać filmy zapisane na krążkach zakodowanych w tym systemie.

Jeśli tworzysz kino domowe w domu, a posiadasz komputer PC, to weź pod uwagę zestaw Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA, gdyż po przystępnej cenie otrzymać możesz bardzo dobry produkt i do pełni szczęścia potrzebne będą ci jedynie głośniki.

Creative PC-DVD Encore 12x iNFRA	
Dane techniczne:	Dostarczyli:
Karta: Dxr3 (PCI 2.1)	Creative Labs (Int) Ltd
Bufor karty: 2 MB EDO DRAM	Przedstawicielstwo w Polsce
Bufor napędu: 512 KB	ul. Bizowa 21, 02-708 Warszawa
Dźwięk: Dolby Digital (AC-3), stereo	tel.: (0 22) 853-02-66
Prędkość DVD: max 12x	
Prędkość CD: max 40x	Minusy:
Plusy:	• możliwość zmiany regionu tylko 5 razy
• doskonały obraz na monitorze i TV	• pilot zajmuje jeden z portów COM
• sterowanie pilotem	
• świetna dokumentacja	
Internet:	Cena:
www.creative.pl	1000 zł
www.soundblaster.com	

Nowości Sprzętowe

operacji, gdyż oprócz wtyczki USB posiada gniazdo RJ45, do którego podłączamy tak zwaną skrętkę. Co ciekawe, dzięki technologii uniwersalnego portu szeregowego można moduł podłączyć bez konieczności wyłączenia zasilania.

www.alliedtelesyn.com

Astra od Umaxa



AstraCam 1800 jest cyfrowym aparatem fotograficznym zaoferowanym użytkownikom przez firmę UMAX. Matryca CCD zawierająca elementy optyczne pozwala na wykonywanie zdjęć w rozdzielczości

1280 x 960 punktów. Monochromatyczny wyświetlacz oraz możliwość przesyłania danych poprzez port USB sprawiają, że może to być ciekawa propozycja dla fotografików-amatorów posiadających komputery obsługujące ten standard. Dane magazynowane są na nośnikach SmartMedia, a do zestawu dołączona jest jedna taka karta, której pojemność wynosi cztery megabajty.

www.umax.com

Czeskie "Jabluszka"

W Czechach uruchomiono fabrykę, w której produkowane będą komputery z serii iMac. Dzięki tej inwestycji firma Apple będzie mogła dostarczać więcej komputerów i zmniejszyć koszty transportu do krajów Europy Wschodniej. Zatrudnienie znalazło w niej ponad trzystu pracowników.

maccentral.com

Dwojaczki



W połowie listopada br. oferta TCH COMPO-NENTS wzbogaciła się o najnowszą, dwuprocesorową płytę główną firmy Soltek.

Model SL-68C+, zbudowany w oparciu o chipset VIA 694X i przeznaczony dla dwóch procesorów Intel Pentium III FCPGA lub Intel Celeron PPGA, FCPGA, posiada pięć slotów PCI, złącze AGP4/AGP Pro oraz trzy banki pamięci obsługujące do 1,5 GB SDRAM PC100/133. Zintegrowany z płytą kontroler DMA33/66/100 IDE (2x VIA 686B, 2x HPT370) obsługuje do ośmiu urządzeń ATAPI i posiada funkcję IDE RAID (RAID 0, 1, 0+1). Do płyt dołączona jest oprogramowanie: WinFax Basic V.10, Virtual Drive 2000, AntiVirus 2000 i Ghost V6.03. Cena urządzenia dla końcowego klienta wynosi równowartość 170 USD netto.

www.e-comp.pl

Telewizja od ATI

USB TV Wonder to zewnętrzny moduł studiowizyjny, pozwalającego na oglądanie audycji na ekranie każdego komputera, który posiada złącze USB oraz odpowiedni system operacyjny. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych rozwiązań technicznych i programowych możli-

www.ati.com



Komputer od Billa G.

www.microsoft.com



Casablanca, ale nie z Bogartem

www.macrosystem.de
www.draco.com

Dźwięk kanionu

Canyon 3D-2 to nowa kość będąca sercem systemów audio dla komputerów stacjonar-

Małe gabaryty i niebanalny kształt sprawiają, że kamerę można wykorzystać na wiele sposobów.



Trust Spy C@m

Cyfrowe aparaty miały najprzeróżniejsze kształty i właściwości. Jakis czas temu firma Sony zaproponowała urządzenie o bardzo małych gabarytach, lecz cena tej zabawki przyprawiała o zawrót głowy i raczej nie była w pełni rekompensowana przez parametry.

techNICK

Czy w takim razie nie ma możliwości kupienia taniego aparatu cyfrowego, umieszczonego w niewielkiej obudowie, bez konieczności sprzedania "kaszlaka" rodzicom? Firma Trust zaproponowała rozwiązanie tego problemu, prezentując urządzenie Spy C@m. Jest to aparat fotograficzny prawie w całości wykonany z plastiku, no może oprócz baterii i pewnych elementów elektronicznych. Dzięki temu zabiegowi produkt ten charakteryzuje się wysoką odpornością mechaniczną, a także bardzo niską wagą. Ciekawostką jest także użycie tworzywa sztucznego do wykonania soczewek w układzie optycznym, które zamontowano na stałe. Jak się domyślać, ostrość ustalona jest na stałe, a brak opcji powiększenia programowego spowodował zmniejszenie zapotrzebowania na moc obliczeniową, a co za tym idzie – na drogie układy. Gabarytami Spy C@m przypomina nieco baton czekoladowy, który pomalowano na srebrny kolor i do którego dodano zaczepy umożliwiające bezpieczne przyцепienie do paska lub utrzymanie urządzenia w kieszeni koszuli. Gdyby nie obiektyw, można by go pomylić z grubym, kanciastym flamastrem, w końcu to ma być "szpiegowskie" narzędzie. Dwa megabajty wbudowanej pamięci pozwalają na zmagazynowanie do pięćdziesięciu zdjęć, a ponieważ wszystko zależy od rozdzielczości - w najwyższej możemy zachować jedynie kilka. Poza obiektywem, w tylnej części umieszczono celownik optyczny, pozwalający na dokładniejsze kadrowanie, oraz licznik pokazujący liczbę klatek pozostałych do wykorzystania. Z dwóch przycisków jeden służy do uruchamiania lub wyłączenia urządzenia, a drugi to "spust" migawki. Co ciekawe, aparat zapisuje przechwycone klatki zaraz po naciśnięciu przycisku, tym sa-

mym wydatnie zwiększając swoją użyteczność. Nie jesteśmy zmuszeni nosić go na wierzchu, zatem: wysuwamy, szybkie zdjęcie i na powrót do kieszeni... jak James...

Dane przesyła się do komputera za pomocą przewodu podłączanego do portu USB w komputerze. Dzięki temu przechwycone obrazy można bez problemu zachować na dysku twardym albo wydrukować. Podłączenie za pomocą przewodu skłoniło twórców tego urządzenia do wykorzystania go także jako kamery internetowej. Producent dostarcza w tym celu specjalny uchwyt wraz ze specjalną, demontowalną podstawką, pozwalającą na dowolne ustawienie kamery. Może przesadzić z tą dowolnością, gdyż jej masa jest dużo niższa od ciężaru aparatu. W dodatku przewód połączeniowy charakteryzuje się

dużą sztywnością, co powoduje, że ustalenie stabilnej pozycji produktu Trusta nie jest łatwe. przyznam, że najlepsze efekty uzyskałem po użyciu dwustronnie taśm lepících.

Obraz przechwytywany przez urządzenie charakteryzuje się dobrą jakością jak na tak mały sensor CMOS oraz plastikową optykę. Przypomina też, że dość mocno brakowało wbudowanej, nawet niewielkiej, lampy błyskowej, szczególnie w miejscach zacienionych i niezbyt dobrze oświetlonych pomieszczeniach.

Dzięki dołączonemu oprogramowaniu można wykorzystywać większość funkcji aparatu Spy C@M. Program Ulead Photo Express 3.0 pozwala na obróbkę graficzną plików przechwycenych w trybie aparatu lub kamery i zamianę zwykłych zdjęć na małe dzieła sztuki. Posiada intuicyjny interfejs, zdefiniowane wzory do wykorzystania oraz możliwość tworzenia kalendarzy, nalepek, a nawet stron internetowych. VideoLive Mail Plus pozwoli nagrany film lub sekwencje obrazów wysłać za pomocą poczty elektronicznej do znajomych.

Ciekawą aplikacją jest także Cool 360, która potrafi sama poskładać zdjęcia wykonane w następujący sposób: stojąc w miejscu obracamy się o pewien kąt i wykonujemy zdjęcie, powtarzamy czynności tak długo, aż znajdziemy się w punkcie wyjścia. Obrazy po wprowadzeniu do programu zostaną samoczynnie połączone i stworzona zostanie panorama, którą można używać jako interaktywnego zdjęcia, z możliwością powiększania i samodzielnego przesuwania. Możliwe jest także wyeksportowanie stworzonego obiektu jako elementu strony WWW lub wygaszacza ekranu. Wszelkie niedoskonałości poszczególnych klatek, czyli przesunięcia w pionie lub zmiany jasności, są automatycznie korygowane.

Trust Spy C@m jest dobrą i ciekawą alternatywą dla wszelkich innych urządzeń tego typu. Przystępna cena i niezłe parametry wróżą jak najlepiej temu urządzeniu, a niewielkie błędy można z łatwością producentowi wybaczyć. ☐

INFO • INFO • INFO	<p>Trust Spy C@m</p> <p>Dane techniczne:</p> <p>Rozdzielczość: 640 x 480</p> <p>Połączenie: USB</p> <p>Długość przewodu: 150 cm</p> <p>Dodatki: możliwość pracy bez komputera</p> <p>Plusy</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozsądna cena • sporo oprogramowania • możliwość używania jako aparatu fotograficznego <p>Internet:</p> <p>http://www.tornado.com.pl</p> <p>http://www.trust.com</p>	<p>Dostarczył:</p> <p>Tornado 2000 S.A.</p> <p>ul. Emaliowa 28</p> <p>02-295 Warszawa</p> <p>tel./faks: (0 22) 868-80-01</p> <p>Minusy</p> <ul style="list-style-type: none"> • sztywne i ciężkie połączenia <p>Cena:</p> <p>460 zł</p>
--------------------	--	---



REKLAMA **Saitek** Perfekcja Kontroli

POWIĘDZ,
POWIĘDZ TO
JESZCZE
RAZ,
MISIO

LIFE IS MORE!
TRUST
US



TORNADO 2000 S.A. ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa T (22)868-80-01 F (22)868-80-19 I www.tornado.com.pl E tornado@tornado.com.pl

TRUST.COM

Nowości Sprzętowe

nych i przenośnych, którą zaprezentowała firma ESS. Dzięki wprowadzeniu wielu unowocześnień w stosunku do poprzedniej wersji układu możliwe stało się regulowanie poziomu podbicia częstotliwości (korektor graficzny), a także dodawanie efektów dźwiękowych. Do pozycjonowania dźwięku w przestrzeni trójwymiarowej wykorzystano technologie opracowane przez firmę Sensaura, wśród których można wymienić na przykład True HRTF 3D. Oczywiście pełna zgodność ze standardem DirectSound nie jest już niczym nowym. Ciekawostką jest możliwość obsługi dźwięku w systemie Dolby Digital.

www.esstech.com

Tanio i dobrze?



Nowością w ofercie wrocławskiej firmy AB SA - autoryzowanego dystrybutora monitorów Relisys firmy TECO - są nowe modele monitorów z dwóch linii produktów (z 4 oferowanych przez TECO): INTRO LINE oraz PREMIER LINE. Monitory te oferują dobre parametry techniczne po konkurencyjnej cenie, co sprawia, że są szczególnie atrakcyjne dla użytkowników domowych. Ponadto wyróżniają się ergonomicznym kształtem i stylowym wzornictwem.

Modele 15" TE555 oraz 15" TE570 to jedne z najpopularniejszych monitorów CRT na rynku brytyjskim. Wyświetlają ostry i wyraźny obraz, a ich niewielkie rozmiary sprawiają, że stanowią idealne rozwiązanie dla osób, które mają mało miejsca w biurze lub domu. Kolejnymi modelami z linii INTRO LINE są 17" TE770 i 19" TE988. Maksymalna rozdzielczość modelu 19-calowego to 1600 x 1200 @ 75 Hz (rozdzielczość zalecana: 1280 x 1024 @ 85 Hz), natomiast pasmo widzi wynosi 202,5 MHz. W modelu tym zastosowano antyodbłaskowy kineoskop High Contrast firmy Hitachi.

Kolejne dwa nowe modele pochodzą z serii PREMIER LINE, która stworzona została dla bardziej wymagających użytkowników. Ich parametry pozwalają na wyświetlanie zaawansowanej grafiki. Są to modele 17": TE785 i TE786 wyposażone w kineoskop High Contrast z plamką o wielkości 0,25/0,26 mm. Maksymalna rozdzielczość tych modeli to 1600 x 1200 @ 65 Hz.

Wszystkie wymienione monitory posiadają bogate w funkcje kontrolne menu OSD i spełniają normy promieniowania MPRII i TCO. Gwarancja: 36 miesięcy w serwisie zewnętrznym door-to-door. Dostępne w sieci oddziałów AB SA.

www.ab.pl

Niekontrolowany bas

Firmy zajmujące się produkcją multimedialnych akcesoriów komputerowych oprócz wszelkiego rodzaju wyświetlaczy, kontrolerów oraz kamer czy aparatów produkują także zestawy głośnikowe w najróżniejszych konfiguracjach.

Mike-L

Philips również zaproponował użytkownikom komputerów czteroelementowy zestaw głośnikowy. Składa się on z subwoofera oraz dwóch satelitarnych kolumnienek. Ale przecież napisałem, że mają być cztery elementy. Są, czwartą częścią zestawu jest przewodowy pilot, pozwalający na kontrolowanie poziomu wzmocnienia dźwięku oraz zawierający wyłącznik sieciowy. Nie jest to jednak tak idealne narzędzie, jak by się wydawało. Pokrętko potencjometru wzmocnienia jest prawie całkowicie schowane w obudowie, a na dodatek jest prawie idealnie gładkie, co czasem może doprowadzać do frustracji. Subwoofer, czyli głośnik niskotonowy, zamontowano w sporej, wykonanej z tworzywa obudowie. Dzięki dwóm otworom, jednemu z przodu, a drugiemu z tyłu, dźwięk ma możliwość swobodnego wydobywania się na zewnątrz. W obudowie subwoofera zamontowano także wzmacniacz oraz wszelkie gniazda potrzebne do podłączenia przewodów i pilota. Przy ponad 50% wzmocnieniu w czasie odtwarzania utworów zawierających dość

mocne uderzenia instrumentów basowych dawały się słyszeć zniekształcenia dźwięku. To jest niestety wynik braku możliwości regulacji poziomu basów. Niewiele natomiast można zarzucić kolumnienkom satelitarnym, gdyż dobrze przenosiły dźwięki z zakresu częstotliwości średnich i wysokich. Posiadają one także specjalne otwory, dzięki którym możliwe jest ich zawieszanie.

Philips A 2.3 to dość ciekawy zestaw głośnikowy, lecz muszę szczerze przyznać, że za zbliżoną kwotę można znaleźć lepsze jakościowo konstrukcje oferujące podobną moc i wygodniejszą obsługę.

Philips A 2.3	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Moc zestawu: 32 W	Cadena Systems
Satellity: 2	ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasini
Dodatkowe: przewodowy pilot	tel. (0 61) 817-30-22
Plusy	Minusy
• przewodowy pilot	• brak regulacji wzmocnienia basów
• dobra jakość dźwięku	• "śliski" potencjometr głośności
Internet:	Cena:
www.cadena.com.pl	344 zł
www.pcstart.philips.com	

Samsung SMS-9200

Basowe brzmienie

Jeśli chodzi o podzespoły i akcesoria komputerowe, to firma Samsung znana jest najbardziej z produkcji monitorów i napędów CD oraz DVD. Nie są to jednak jedne urządzenia oferowane przez ten koncern.

Maciej Lewczuk

Samsung SMS-9200 jest zestawem składającym się z centralnego głośnika niskotonowego oraz dwóch kolumnienek satelitarnych. Subwoofer zbudowano wykorzystując dość duży głośnik umieszczony w tylnej części obudowy, w której znajdują się dwa otwory, dzięki czemu głęboki bas lepiej się rozchodzi po nagłaśnianym pomieszczeniu. Bas jest bardzo głęboki i czysty, a spora moc daje niezapomniane wrażenie przy odsłuchu. W jego obudowie umieszczono zasilacz i wzmacniacz, lecz nie wpłynęło to na pogorszenie parametrów. Dzięki dodatkowemu obciążeniu całość mniej narażona jest na drżenia. Kolumny satelitarne mają opływowy kształt i zostały umieszczone na obrotowych podstawkach, przez co użytkownik ma możliwość dowolnego ich ustawienia. Maskownice wykonano z charakterystycznego dla Samsunga niebieskiego materiału. Po ich zdjęciu ukazują się naprawdę małe głośniczki wysokotonowe, które dość dobrze przenoszą średnie i wysokie tony, co było dla mnie prawdziwym zaskoczeniem.

gdyż w konstrukcjach innych firm zastosowano znacznie większe membrany, a efekty często wcale nie były lepsze. Głośniki przenosiły praktycznie bez zniekształceń dźwięki w pełnym zakresie testowym, czyli od 30 do 18 000 Hz.

Producent umieścił potencjometry sterowania wzmocnieniem dźwięku, basów oraz sopranów na przedniej ściance subwoofera. Umieszczenie go na podłodze pod biurkiem daje najlepsze efekty dźwiękowe, jednakże trochę utrudnia regulację wymienionych wcześniej parametrów.

Samsung SMS-9200 można polecić każdemu, kto szuka podobnego zestawu, a ponadto wystarczy mu moc oraz parametry tych głośników i nie zmienia zbyt często ustawień basów i sopranów.

Samsung SMS-9200	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Moc subwoofera: 35 W	Cadena Systems
Moc satelitów: 7,5 W	ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasini
Liczba satelitów: 2	tel. (0 61) 817-30-22
Plusy	Minusy
• świetny subwoofer	• wszelkie potencjometry na subwooferze
• możliwość regulacji ustawienia satelitów	
Internet:	Cena:
www.cadena.com.pl	265 zł
www.ssm.samsung.co.kr	



Plastikowa obudowa subwoofera oraz niezbyt rewelacyjny pilot to mankamenty tego zestawu.



Świetny subwoofer i także satelity... Coż, zestaw gra bardzo dobrze.

WingMan Precision Gamepad i WingMan Rumblepad

Pady Logitech

Praktycznie wszystkie liczące się na rynku firmy pod koniec roku kalendarzowego odświeżają proponowaną przez siebie linię produktów. Dzieje się tak prawie w każdym sektorze urządzeń, a już na pewno wśród akcesoriów komputerowych, czyli klawiatur, myszy czy dżojstików.

Maciej Lewczuk

Firma Logitech postąpiła zgodnie z przytoczoną wcześniej zasadą i przedstawiła nowe konstrukcje. Tym razem przybliżymy czytelnikom dwa pady, które zastąpiły poprzednie wersje tych urządzeń. Spróbuję je opisać. Choć większość producentów dąży do tworzenia padów podobnych do znanych z konsol telewizyjnych, Logitech nie poddaje się temu trendowi i lansuje własne projekty.

Na pierwszy ogień wybrałem WingMan Precision Gamepad, gdyż jest to urządzenie przeznaczone dla większości użytkowników, którzy nie dysponują górą gotówki. Za sześćdziesiąt złotych otrzymujemy kontroler wyposażony w ośmiokierunkowy cyfrowy pad oraz sześć przycisków. Całość umieszczono w szerokiej obudowie wykonanej z matowanego tworzywa sztucznego. Co ciekawe, producent odszedł od ergonomicznie zaokrąglonych kształtów na rzecz futurystycznej kanciastości. Pomimo to obudowa dość dobrze leży w dłoniach, a długie granie nie powoduje nadmiernego zmęczenia czy potliwości. Umieszczony nieco wewnątrz obudowy cyfrowy pad pozwala na bardzo precyzyjne sterowanie obiektami na ekranie, gdyż jest wyprofilowany w dość specyficzny sposób. Posiada na środku wgłębienie, dzięki czemu kciuk lewej dłoni znajduje w nim solidne oparcie, a przechylanie go w jednym z ośmiu kierunków nie narażać problemów. Cztery programowalne z poziomu gry przyciski rozmieszczone w następujący sposób: dwa pod palcami wskazującymi obok miejsca, z którego wychodzi przewód, a kolejne pod prawym kciukiem. Te ostatnie są dublowane przez dwa umieszczone obok, lecz ich funkcją jest prowadzenie ognia przerwawanego, czyli popularny AutoFire. Wszystkie te opcje sprawdzają się podczas zabawy, a jedyna wada, którą znalazłem, to niewielkie rozmiary przycisków obsługiwanych prawym kciukiem.

Logitech WingMan Rumblepad jest konstrukcją, za którą należy zapłacić sto sześćdziesiąt pięć złotych. Czy jednak warto wydać tyle pieniędzy? Myślę, że po przeczytaniu niniejszych uwag poznacie odpowiedź na to pytanie. Pad przypomina kształtem poprzedni produkt, lecz wyposażony jest w dużo więcej przydatnych funkcji. Podstawowym ulepszeniem w stosunku do poprzedniej konstrukcji jest dodanie dwóch analogowych manetek oraz kilku przycisków. Dodatkowa ciekawostka to zaimplementowanie funkcji Vibration Feedback, któ-



ra stanowi modyfikację popularnego Force Feedbacku, czyli sprzężenia zwrotnego. Na tym nie koniec, gdyż projektanci znaleźli także miejsce na suwakową przepustnicę. Pad można ustawić do pracy w dwóch trybach. W pierwszym z nich cyfrowy kontroler działa jak przełącznik Hat, a dwie manetki służą do sterowania obiektami na ekranie i przydają się - według producenta - do symulatorów lotu. Po wyborze trybu Sports/Action znajdujące się po lewej stronie kontrolery jakby zamieniały się funkcjami. Sterowanie postaciami odbywa się za pomocą cyfrowego pada, a analogowa manetka służy jako przełącznik Hat. Przepustnicę umieszczono w miejscu, gdzie można nią sterować za pomocą palca wskazującego prawej dłoni. Dziewięć przycisków można dowolnie programować, a aplikacja WingMan Profiler pozwoli na przyporządkowanie funkcji poszczególnym elementom pada. Oczywiście nikt nie musi sam programować wszystkich ustawień; można je wybrać z bardzo bogatej listy przygotowanej przez projektantów. Oczywiście nie mogę pominąć jednej z ważniejszych nowinek, czyli sprzężenia zwrotnego, które sprawia, że granie nabiera realizmu. Inżynierowie umieścili w obudowie silniczki symulujące wszelkiego rodzaju wstrząsy i wibracje, które możliwe są do uzyskania w grach zgodnych z systemem Force Feedback. Dzięki niemu wszelkie wyboje na jezdni, uderzenia w bandę, wystrzały czy obrażenia uzyskane podczas wirtualnej rozrywki odczuwamy niejako na własnej skórze. Muszę przyznać, że działa to bardzo dobrze i wrażenia z zabawy są naprawdę niesamowite.

Jeśli tylko szukacie doskonałych padów, tanich, lecz solidnych, lub droższych, ale wyposażonych w sporo nowinek technicznych, zainteresujcie się produktami Logitecha.

Logitech WingMan Precision Gamepad	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Podłączenie: port gier	Tornado 2000 S.A.
Długość przewodu: 2 m	ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
Dodatkowe: dwa przyciski AutoFire	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Plusy	Minusy
• precyzyjne wykonanie	• nieco kanciasta obudowa
• długi przewód połączeniowy	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	80 zł
www.logitech.com	

Logitech WingMan Rumblepad	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Podłączenie: port USB	Tornado 2000 S.A.
Długość przewodu: 1,8 m	ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
Liczba przycisków: 12	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Dodatkowe: rumble, przepustnica	
Plusy	Minusy
• świetny force feedback	• nietypowe kształty
• duża liczba funkcji	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	165 zł
www.logitech.com	

Nowości Sprzętowe

Nagraj sobie... DVD

Pioneer jest jedną z tych firm, które tworzą nowe technologie i stosują je w produkowanych przez siebie urządzeniach. Ostatnią nowinką, która ujrzała światło dzienne jest napęd ATAPI zdolny do odczytu i zapisu krążków CD-R, CD-RW i... DVD! Tak, stało się... To, co wydawało się niemożliwe znowu zostało dokonane przez człowieka. Nagrywarka pozwoli na zapis danych na wszystkich popularnych formatach płytek. Co ciekawe prędkość nagrywania krążków DVD-R jest dwukrotnie wyższa od dotychczas spotykanej w tego typu urządzeniach.

www.pioneerusa.com

Pamiętliwe patyczki



Na targach Comdex firma Sony zaprezentowała trzy produkty wykorzystujące nową technologię Mamory Stick Expansion Module. Urządzeniami tymi są odbiornik GPS, kamera zdolna do przechwytywania obrazu w rozdzielczości do 332 na 288 punktów oraz czytelnik linii papilarnych. Dzięki tym modułom można rozszerzyć możliwości takich urządzeń jak palmtopy i telefony komórkowe.

www.world.sony.com

SCSI, nagrywarka i świeże powietrze



Firma Plextor specjalizująca się między innymi w produkcji urządzeń służących do magazynowania danych przedstawiła na targach Comdex urządzenie, które jest zdolne do zapisu danych na krążkach CD-R i CD-RW. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jest to urządzenie zewnętrzne i łączy się z komputerem poprzez złącze USB. Prędkości zapisu na CD-R, CD-RW oraz odczytu danych to odpowiednio 12/10/32. Jak większość nowoczesnych nagrywarek obsługuje ona technologię BURN Proof. Pamięć podręczna wynosi w przypadku produktu Plextora cztery megabajty, co jest raczej standardową wielkością. Pakiet oprogramowania zawiera także pozycje jak Music Video Producer 2000, DiskDupe 2000, CD-ResQ oraz AudioFS. Całość ma być dostępna za mniej niż pięćset dolarów.

www.plextor.com

Nowości Sprzętowe

Sieć USB

Air DWL-120 to urządzenie, dzięki któremu możliwe jest zbudowanie bezprzewodowej sieci pomiędzy komputerami, a najważniejszą nowinką jest wykorzystanie do tego celu portu USB. Dzięki zastosowaniu najnowocześniejszych rozwiązań transfer danych może się odbywać z szybkością dochodzącą do poziomu jedenastu megabitów na sekundę. Maksymalna odległość pomiędzy urządzeniami może wynosić do stu metrów, co wystarcza, by połączyć komputery w małej firmie. Dane przesyłane za pomocą produktu D-Link są szyfrowane, by niepowołane osoby nie mogły przechwycić sygnału i wykorzystać go do niepożądanych celów. Cena jednego urządzenia to około dwieście dolarów.

presslink.dlink.com

Osobiste wydruki



Kodak Personal Picture Maker 200 to drukarka powstała w laboratoriach firmy Lexmark. Urządzenie, oprócz standardowej pracy, przy podłączeniu do komputera może także działać samodzielnie. W tym drugim przypadku dane mogą być pobierane z kart Compact-Flash lub SmartMedia, a obsługuje się ją wykorzystując wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Obsługiwane systemy operacyjne to Windows 98 lub nowszy.

www.kodak.com
www.lexmark.com

Jednocalowy gigant

DK-32DJ-72 to symbol dysku twardego produkowanego przez Hitachi. Pojemność tego napędu to ponad siedemdziesiąt dwa gigabajty, lecz ciekawostką są gabaryty tego urządzenia - jego wysokość to zaledwie jeden cal. Takie parametry uzyskano wykorzystując szklane talerze oraz nowoczesne głowice zapisujące-odczytujące. Komunikacja z komputerem odbywa się poprzez złącze SCSI.

www.hitachi.com

Mocy przybywa!



Firma Invenys Power Systems - Secure Power - poinformowała o wprowadzeniu zasilacza UPS Powerware 9170. Modułowa i skalowalna konstrukcja systemu UPS Powerware 9170 została stworzona z myślą o zaspokojeniu rosnącego zapotrzebowania na rynku komputerów klasy 'midrange' i konieczności zapewnienia dla nich niezawodnej ochrony przed 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

3dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI

Dwulicowe Voodoo

Jak wynika z plotek krążących tu i ówdzie, możemy jeszcze długo poczekać na karty z serii 6, lecz oto w nasze redakcyjne sieci wpadły karty z serii 4. Co ciekawe, są to urządzenia przeznaczone zarówno do nowych, jak i starszych modeli komputerów.

Mike-L

3dfx Voodoo 4 4500 AGP i PCI wykorzystują pojedynczy układ VSA-100, a co za tym idzie wszelkie nowinki oraz technologie, które opracował producent. Dzięki zastosowaniu tylko jednej kości można było wykorzystać napięcie podawane przez magistralę, czyli nie ma konieczności pobierania dodatkowej energii z zasilacza komputera, jak miało to miejsce przy kartach Voodoo 5 5500, frustrując niektórych użytkowników. Poza tym gabaryty kart są porównywalne z oferowanymi przez konkurencyjne konstrukcje, dzięki czemu obieg powietrza wewnątrz obudowy nie jest w żaden sposób zakłócany.

Karta montowana w złączu AGP posiada wbudowane trzydzieści dwa megabajty pamięci SDRAM, lecz są widoczne miejsca na dodatkową pamięć, która mogłaby podwoić wartość standardową. Pomimo tego wyniki uzyskane

szyn. Konstrukcja karty nie przewiduje możliwości instalacji większej ilości pamięci, lecz instalacja dodatkowych układów odpowiadających za taką konwersję sygnałów, by były "rozumiały" dla złącza PCI, spowodowała, że płytka ma... takie same gabaryty jak poprzedniczka.



Sterowniki w obydwu przypadkach są praktycznie identyczne, a jedyną różnicą jest fakt, że obrabiają troszeczkę inne sygnały. Dzięki nim można kontrolować takie funkcje jak filtrowanie tekstur, antialiasing całej sceny, poziom wyświetlanych detali oraz kompresję tekstur. Także kolory, korekcję gamma, kontrast i jasność można ustalić dla każdego środowiska pracy, czyli pulpitu, D3D, OpenGL/Glide oraz pełnoekranowego wyświetlania wideo.

Jak zwykle oczekujecie obiektywnej oceny... Hmm... Karty 3dfx pojawiły się na rynku stosunkowo za późno, by móc konkurować z konstrukcjami innych firm, dlatego też zainteresowanie powinna wzbudzić jedynie konstrukcja korzystająca ze złącza PCI. □

Test	Jednostka	3dfx Voodoo 4 4500 AGP	3dfx Voodoo 4 4500 PCI	3dfx Voodoo 5 5500 AGP	3dfx Voodoo 5 5500 PCI	3dfx Voodoo 5 5500 AGP	3dfx Voodoo 5 5500 PCI
Quake II	800x600 16bit 1024x768 16bit	fps fps	80,30 62,60	83,90 63,30	151,40 135,20	152,70 152,30	
Quake II	800x600 32bit 1024x768 32bit	fps fps	60,60 41,30	62,60 41,50	145,50 106,20	x x	
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800X600 HQ 1024X768 HQ 1280X1024	fps fps fps fps fps	72,90 59,70 54,60 38,10 22,10	75,50 63,10 55,70 38,40 22,30	92,10 82,20 75,80 56,00 33,90	94,30 x 82,30 70,70 x	
3D Mark 99 Max	800x600x16bit	3DMarks	3793,00	4110,00	4881,00	4807,00	
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	3DMarks	2395,00	2631,00	3746,00	4147,00	
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	3DMarks	1818,00	1944,00	2942,00		

podczas testów dość znacznie odstają od podobnych cenowo kart z układami Nvidia GeForce 2 MX. Nie jest to dobra wiadomość dla wielbicieli produktów sygnowanych znakiem 3dfx.

Egzemplarz komunikujący się z płytami głównymi poprzez złącze PCI jest już ciekawszą konstrukcją, a to z takiego powodu, że można tę kartę zamontować bez przeszkód nawet w starszych komputerach. Wydajnością nie odstaje ona w znaczącym stopniu od siostrzanej konstrukcji, dlatego też mogą się nią zainteresować posiadacze starszych ma-



Karty oferują ciekawe rozwiązania techniczne, lecz nie rekompensuje to stosunkowo wysokiej ceny.

3dfx Voodoo 4 4500 AGP

Dane techniczne:
Procesor: 3dfx VSA100
Magistrala: AGP 2x, 1x
Pamięć: 32 MB SDRAM
Wyjścia TV: brak

Plusy:
• świetne odwzorowanie barw
• pełna kontrola nad parametrami karty

Internet:
www.e-comp.pl
www.3dfx.com

Cena:
890 zł

3dfx Voodoo 4 4500 PCI

Dane techniczne:
Procesor: 3dfx VSA100
Magistrala: PCI 2.1
Pamięć: 32 MB SDRAM
Wyjścia TV: brak

Plusy:
• świetny obraz
• możliwość zastosowania w starszych komputerach

Internet:
www.e-comp.pl
www.3dfx.com

Cena:
890 zł

Creative CD-RW Blaster 12/10/32

Niezniszczalny bufor

No i stało się: wszystkie problemy z nagrywkami zostały rozwiązane. Na pewno spotkałeś się już z błędem Buffer Underrun. No cóż, przyzwyczajaj się do faktu, że to był ostatni raz. Burn-Proof już jest!

Łukasz Nowak

Podstawowym problemem nagrywarek była konieczność ciągłego, nieprzerwanego dostarczania danych. W przypadku całkowitego opróżnienia bufora urządzenie przestawało działać i można było używać wypalonej płytki jako breloczka. Taka sytuacja nie przytrafi się nikomu, kto kupi nagrywarkę Creative CD-RW Blaster 12/10/32. A to za sprawą od dawna oczekiwanej technologii Burn-Proof. Pozwala ona wyłączyć laser nagrywający, a później ustawić go w dokładnie tej samej pozycji i wznowić cały proces wypalania płytki. Dzięki temu nawet gdy bufor zostanie całkowicie opróżniony, nie pojawi się błąd, a płytka zostanie poprawnie zapisana. Magia? Może, ale działa. Dzięki zastosowaniu tej technologii możliwe stało się zmniejszenie pojemności bufora do zaledwie 2 MB bez jakiegokolwiek wpływu na poprawność działania urządzenia.

Nagrywarka Creative'a potrafi wypalać płytki CD-R z dwunastokrotną prędkością, a CD-RW z dziesięciokrotną. Należy przy tym pamiętać, że nie wszystkie nośniki są w



Jak zwykle najwyższą jakość w połączeniu z technologią Burn-Proof tworzą praktycznie idealne urządzenie.

stanie wytrzymać takie szybkości. Szczególnie chodzi tu o krążki CD-RW, które występują w dwóch wersjach: Normal oraz High Speed. Ta pierwsza może być zapisana maksymalnie przy prędkości 4x, druga - nawet 10x.

Nagrywarkę wyposażono w oprogramowanie Nero Burning ROM oraz Prassi abCD. Nie zabrakło także takich wynalazków Creative'a jak Lava, które mogą uprzyjemnić te kilka minut, gdy nagrywa się płytka. Jak zwykle, producentowi należą się także słowa pochwały za bardzo dobrą, polskojęzyczną instrukcję i kompletne wyposażenie zestawu (płytki CD-R, CD-RW High Speed, śrubki, taśma i przewód audio).

Creative CD-RW Blaster 12/10/32

Dane techniczne:
Interfejs: ATAPI
Bufor: 2048 KB
Zapis CD-R/RW: 12x/10x
Odczyt CD: 32x
Inne: technologia Burn-Proof

Plusy:
• technologia Burn-Proof
• duża szybkość zapisu
• kompletne wyposażenie

Internet:
www.creative.pl
www.soundblaster.com

Dostarczył:
Creative Labs (Ir) Ltd.
Przedstawicielstwo w Polsce
ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
tel.: (0 22) 853-02-66

Minusy:
• nie stwierdzono

Cena:
1200 zł

Nowości Sprzętowe

W segmencie zasilaczy UPS 3-18 kVA, Powerware 9170 łączy najwyższy poziom niezawodności z najniższymi kosztami użytkownika. UPS on-line z podwójną konwersją napięcia wyróżniają możliwości rozbudowy, które wraz z chronionym systemem komputerowym pozwalają na jego rozwój poprzez proste dodawanie dodatkowych modułów zasilających i akumulatorowych. Jednostka, którą jest systemem 3 kVA, może zostać rozszerzona nawet do 18 kVA, bez znacznego wzrostu zajmowanego miejsca. Ponadto Powerware 9170 został zaprojektowany, aby zapewnić wyjątkową ochronę zasilania. Oferuje możliwość nadmiernego zabezpieczenia modułów zasilających i logiki N+X oraz eliminuje potencjalne uszkodzenie całego systemu przy awarii pojedynczego modułu.

Powerware 9170 jest wyposażony w wiele opatentowanych, rewolucyjnych rozwiązań, w tym możliwość konfiguracji do współpracy z dowolnym rodzajem zasilania stosowanym na świecie. Wykorzystując jedną z czterech dostępnych opcji obudowy i dwóch opcji modułów zasilających jest jednostką zgodną z systemami zasilania stosowanymi w regionie EMEA.

Oprócz tego Powerware 9170 oferuje:

- wbudowany własny system operacyjny,
- tryb wysokiej sprawności, pozwalający użytkownikom obniżyć koszty energii w okresach niekrytycznych,
- ułatwiający pracę wyświetlacz LCD.

Likom
Your IT Partner

seria FUTURE 15", 19"
seria I-TAP 17", 19"
LCD 15"

Classic
wśród monitorów

CEZAR
WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:
www.cezar.com.pl

CEZAR S.A.
59-220 Legnica, ul. Nowodworska 32
tel. (078) 866-50-00, fax (078) 866-50-01
e-mail: legnica@cezar.com.pl

80-131 Gdańsk, ul. Nowogłębka 28
tel. (058) 323-34-00, fax (058) 323-34-01
e-mail: gdansk@cezar.com.pl

30-380 Kraków, ul. Zawila 65d
tel. (012) 254-57-00, fax (012) 254-57-01
e-mail: krakow@cezar.com.pl

02-486 Warszawa, Al. Jerozolimskie 202
tel. (022) 863-34-74, fax (022) 863-34-73
e-mail: warszawa@cezar.com.pl

50-427 Wrocław, ul. Krakowska 82
tel. (071) 369-73-00, fax (071) 369-73-01
e-mail: wroclaw@cezar.com.pl

Nowości Sprzętowe

- dwa gniazda komunikacyjne, pozwalające na użycie różnorodnych urządzeń komunikacyjnych, w tym nowej karty interfejsu SNMP/WWW,
- wyjątkowo niski współczynnik zajmowanej powierzchni w stosunku do zabezpieczonego obciążenia - możliwość ochrony do 18 kVA przy zajęciu powierzchni nie większej niż standardowa szafa komputerowa,
- dostarczony w komplecie pakiet oprogramowania CheckUPS na płycie CD-ROM.

www.powerware.com

Witaj Matthew

Na targach Comdex firma VIA, znana najbardziej z produkcji nowoczesnych chipsetów do płyt głównych, zaprezentowała nowy procesor o nazwie Matthew. Jest to hybryda zawierająca w sobie nie tylko procesor główny, ale także mostek północny Apollo Pro 133A, jak również akcelerator graficzny S3 Savage 4. Pierwszy z układów ma być taktowany zegarem 600 MHz.

www.via.com.tw



Obraz w trzech wymiarach

Dimensional Media zaprezentowała system, dzięki któremu możliwe jest pełne wyświetlanie trójwymiarowych obrazów. Jest to prawdziwy wyświetlacz holograficzny, który można było do niedawna oglądać jedynie na filmach science-fiction. Oprócz zastosowań militarnych i przemysłowych możliwe jest także jego zastosowanie cywilne.

www.3dmedia.com

V.92, nie broń, lecz modem

Firma Zoom, jeden z bardziej znanych producentów sprzętu sieciowego, zaprezentowała niedawno pierwsze modemy posiadające możliwość pracy w nowym standardzie V.92. Pozwala on na znaczne przyspieszenie transmisji danych poprzez sieć telefoniczną. Teraz możliwe jest wysyłanie danych z prędkością nawet 48 Kb na sekundę. Co ciekawe, można będzie na przykład odbierać rozmowy telefoniczne podczas surfowania po Internecie. Oczywiście modemy zgodne są w dół, czyli mogą pracować także w standardzie V.90.

www.zoom.com

Brąłem pisane

Specjalna wersja książki elektronicznej jest opracowywana przez połączone sztaby Microsoftu i Pulse Data International. Dzięki temu niewiadomi będą mieli dostęp do publikacji, które dopiero co pojawiły się drukiem, a nie, jak do tej pory, po upływie minimum pół Pin-

Technologia dźwięku

Głośniki X-Technologies



Mały subwoofer i satelity wykonane w technologii NXT sprawiają, że ten tani zestaw można stosować nawet w niewielkich pomieszczeniach.

Mike-L

Odpowiedź jest prosta: są zmuszeni do zakupu produktów tańszych, które niekoniecznie charakteryzują się doskonałymi parametrami. Ale czy takie zestawy nie zasługują na sprawdzenie, przetestowanie i opis? Przecież nie każdego interesują głośniki z zaawansowanymi wzmacniaczami, wielką mocą czy też innymi bajkami. My też wyszliśmy z takiego założenia i postanowiliśmy przybliżyć czytelnikom także te tańsze, choć wcale nie mniej interesujące konstrukcje.

Pierwszym zestawem jest X-Technologies XT 200, który składa się z dwóch standardowych kolumn. Kształt obudów jest dość nowoczesny, co jeszcze podkreślono zastosowaniem metalicznie błyszczącego tworzywa. Głośniki zamontowano w specjalnych wnękach znajdujących się w górnej części kolumn, a maskownice wykonane są z pomalowanej na czarno siatki. Mankamentem, i to dość poważnym, jest brak jakichkolwiek gumowych elementów na spodzie obudów, co powoduje, że mogą się one bardzo łatwo przesunąć po blacie biurka czy innych powierzchniach. W prawej kolumnie umieszczono wyłącznik sieciowy oraz potencjometry pozwalające na regulację głośności i barwy tonów. Producenci umieścili w niej także wzmacniacz i zasilacz. Po obejrzeniu konstrukcji nadszedł czas na testy i tu okazało się, że w zakresie od 50 do 100 Hz słychać dźwięki, lecz obudowy dość mocno rezonują, co powoduje nieprzyjemne buczenie. Maksymalną częstotliwością, którą membrany są w stanie przenieść, jest 17 500 Hz, co i tak nie jest złym wynikiem. Moc każdego z głośników to trzy waty, co pozwala na słuchanie muzyki czy odgłosów w małym pokoju, lecz nie polecałbym ustawiać maksymalnej głośności, gdyż dobrej jakości dźwięk uzyskujemy do 75% wartości wzmocnienia.



X-Technologies XT 200

Dane techniczne:
Moc głośników: 6 W
Liczba głośników: 2

Dostarczył:
Mania
ul. Rysy 33
02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20
faks (0 22) 641-84-82

Plusy
• ciekawy wygląd
• regulacja tonów

Minusy
• rezonujące obudowy

Internet:
Internetu brak

Cena:
70 zł

X-Technologies XTW 360

Dane techniczne:
Moc zestawu: 13 W
Liczba satelitów: 2

Dostarczył:
Mania
ul. Rysy 33
02-828 Warszawa
tel. (0-22) 643 54 20
faks (0 22) 641-84-82

Plusy
• nowoczesna technologia NXT
• możliwość zawieszenia satelitów

Minusy
• słaby subwoofer

Internet:
Internetu brak

Cena:
140 zł

Konstrukcje X-Technologies są dość ciekawą propozycją dla osób nie dysponujących zbyt grubym portfelem. Niewielkie mankamenty są domeną tanich konstrukcji, lecz trzeba wziąć pod uwagę, że nie są one przeznaczone dla audiofilów. □

Ekstremalna kontrola

3D-AD Power PAD

"Padów ci u nas dostatek..." - można by powiedzieć, lecz, jak pokazują ostatnie miesiące, nie wszystko zostało zaprezentowane. Poza tym można konstruować urządzenia, które wykorzystują sprawdzone standardy, lecz trzeba robić to z rozmysłem, nieznacznie je poprawiając i oferując produkty tańsze niż konkurencja.



Pad zbliżony jest kształtem do kontrolerów stosowanych przy konsolach PSX.

techNICK

3D-AD Power PAD jest konstrukcją zaproponowaną użytkownikom komputerów klasy PC przez firmę Kaps. Firma ta produkuje głównie akcesoria do praktycznie wszystkich konsol, a że są to setki padów, kierownic i innych produktów, to wyciągnięcie wniosków i zastosowanie się do sugestii użytkowników nie nastręczało trudności. Tak powstał pad, który oferuje spore możliwości i nie wyciśnie z nabywcy ostatniego grosza...

Pad kształtem do złudzenia przypomina kontrolery stosowane w przypadku konsoli Sony Play Station i, jak sądzę, nie jest to zły wzór. Doskonale wyprofilowana obudowa pozwala na wygodne uchwycenie urządzenia, lecz zastosowane tworzywo powoduje szybkie pocenie się dłoni, a jego gładka faktura sprawia, że dłonie się ześlizgują. Manetki oraz przyciski rozmieszczone w podobny sposób jak na kontrolerze PSX-a, a dodatkowo znajdują się na środku. Lewa manetka jest typowym sterownikiem analogowym, a prawa... to przepustnica! Działają całkiem poprawnie, przenosząc na ekran dokładnie wszystkie, nawet najmniejsze, zmiany położenia. W trybie cyfrowym, wybranym za pomocą przełącznika, można wykorzystać jedynie cyfrowy.

ośmiokierunkowy D-Pad oraz wszystkie przyciski. Precyzyjne działanie każdego podzespołu sprawia, że zabawa przy jego użyciu jest całkiem przyjemna.

Trust Sigt Fighter Wireless jest udaną konstrukcją, której zalety przewyższają jedną znaną przez mnie wadę, czyli śliską obudowę. Polecam. □

Kaps 3D-AD Power PAD	
Dane techniczne:	Dostarczył:
Podłączenie: USB	RAM 2 SC
Liczba przycisków: 11	UI, Chrobrego 33b/5
Długość przewodu: 180 cm	41-803 Zabrze
Dodatkowe: przepustnica	
Plusy	Minusy
• bezproblemowa instalacja	• przepustnica zamiast drugiej manetki
• sporo przycisków	• śliski plastik obudowy
Internet: http://www.kaps.com	Cena: 109 zł

Jakem techNICK, podłączyć

PS-PC USB Converter

Pisaliśmy już o przejściówkach umożliwiających podłączenie kontrolerów od konsoli Sony PlayStation, służących do kontrolowania obiektów w grach, do komputerów klasy PC. Były to jednak konstrukcje korzystające ze złącza drukarkowego oraz portu gier.

techNICK

Firma Kaps, zajmująca się głównie projektowaniem i produkcją akcesoriów do różnego rodzaju konsol, zaprezentowała ostatnio także produkty dla komputerów domowych klasy PC. Jedną z takich konstrukcji jest przejściówka PS-PC USB Converter, pozwalająca na podłączenie dowolnych kontrolerów, które wyprodukowano do PSX-a, także tych z funkcją DualShock. Umieszczone na iMacową moduł w przezroczystej obudowie urządzenie podłączamy do komputera poprzez port USB, dzięki czemu zostaje ono wykryte automatycznie, lecz jedynie wtedy, gdy użytkownik używa systemu operacyjnego MS Windows 95 lub nowszego. Dzięki temu jest ono rozpoznawane jako kontroler HID, czteroosiowy z szesnastoma przyciskami. Wykorzystanie złącza USB powoduje, że raczej nie będzie trzeba kalibrować działania manetek, kierownic czy innych akcesoriów, lecz nie wykluczam takiej konieczności.

Po prostej procedurze instalacyjnej sprawdziłem to urządzenie na kilku grach pecetowych, a także PSX-ach uruchomionych przez Bleema, i przyznam, że sprawowało się doskonale. Wszystkie opcje kontrolerów działały bez zarzutu.

Szczerze mówiąc...

khm... jest to bardzo udana konstrukcja zapewniająca posiadaczom "blaszków" korzystanie z dobrych kontrolerów PSX-a, a osobom posiadającym obydwie platformy współpracę tego samego urządzenia z obydwojema systemami. □



Dzięki tej przejściówce można podłączyć kontrolery PSX do komputerów PC.

PS-PC USB Converter

Dane techniczne:
Chipset: VIA Apollo KT133
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/0
inne: złącza CNR, system Audio

Dostarczył:
RAM 2 SC
UI, Chrobrego 33b/5
41-803 Zabrze

Plusy
• łatwa instalacja
• działa ze wszystkimi kontrolerami PSX

Minusy
• nie ma?

Internet:
http://www.kaps.com

Cena:
99 zł

Nowości Sprzętowe



roku. Choć cena tego caczka przekroczy zapewne trzy tysiące dolarów, nic nie będzie stało na przeszkodzie, by były one dostępne w bibliotekach czy czytelnikach.

www.microsoft.com
www.pulsedata.com



Aparat drukuje...

Canon zaprezentował urządzenie nazwane Micro Bubble Jet Camera. Jest to cyfrowy aparat fotograficzny posiadający zintegrowaną drukarkę atramentową. Pozwala to nie tylko zapisywać wykonane zdjęcia na nośnikach elektronicznych, ale także na przeniesienie ich na papier, prawie jak w polaroidzie, choć ich wielkość przypomina rozmiary karty kredytowej. Dane można przesyłać do komputera poprzez przewód zakończony wtyczką USB.

www.canon.com

Lucasfilm certyfikuje

Komputery Dell Dimension 8100 i 4100 mają stać się pierwszymi maszynami, które uzyskają certyfikat zgodności ze standardem THX. Jest to specyfikacja opracowana przez firmę znaną z tego, że stworzył ją nie kto inny jak George Lucas. System będzie składał się głównie ze specjalnie zaprojektowanego zestawu głośnikowego, a także pakietu oprogramowania pozwalającego na odpowiednią konfigurację dźwięku i obrazu oraz pozwoli tak dobrać miejsce ustawienia głośników, by odbiór muzyki i wszelkich odgłosów był jak najwerniejszy.

www.dell.com



Kształtna bestia...

TORNADO 2000 S.A. wprowadza do oferty handlowej najnowszy 17-calowy monitor korporacji SONY - model A220. Seria A ma wy

Nowości Sprzętowe

pełnić lukę wśród monitorów, które poza doskonałymi parametrami technicznymi charakteryzują się atrakcyjnym wyglądem opracowanym przez stylistów. Monitor A220 jest właśnie urządzeniem, które łączy piękno przedstawianego obrazu z pięknem własnego kształtu.

Przód monitora A220 wykonany został ze specjalnego, bardzo wytrzymałego plastiku w srebrnym kolorze. Twórcy monitora postarali się, aby w kształtach monitora A220 panowała harmonia między idealnie płaskim kineskopem a obudową, w której znajduje się całe urządzenie. Monitor został zaprojektowany tak, aby pasował zarówno do biura, jak i do domu.

Całe piękno monitora A220 to nie tylko jego wizualnie doskonała obudowa, ale również i świetna elektronika, która reprezentuje rozwiązania na miarę XXI wieku. Przede wszystkim należy zwrócić uwagę na idealnie płaski ekran FD Trinitron, który swoim początkiem sięga technologii WEGA - również firmy SONY. A220 wyposażony został w nowe działo elektronowe w technologii L-SAGIC. Nowe rozwiązanie sprawia, że obraz jest jeszcze bardziej ostry, a kolory żywsze niż dotychczas. Połączenie wyświetlanego obrazu z technologią soczewek MALS oraz DQL sprawia, że kineskopy FD Trinitron nie mają sobie równych. Technologie MALS i DQL odpowiadają za zbliżenie obrazu ze szczególnym uwzględnieniem rogów ekranu. Idealnie mała plamka, tylko 0,24 mm (w rogach 0,25), sprawia, że oglądany obraz jest ostry, zaś kontury posiadają doskonałe kształty.

www.tornado.com.pl

W nowym stylu

Nowym dzieckiem firmy Epson jest drukarka Stylus Color 7771. Charakterystycznymi cechami tego produktu jest między innymi rozdzielczość druku 2880 punktów na cal kwadratu i przeniesienie na papier kropel atramentu o objętości czterech pikolitów. Podwyższona szybkość druku w porównaniu do poprzednich modeli pozwala na wykorzystanie w małych biurach, gdzie oprócz jakości liczy się także szybkość uzyskiwania rezultatów na papierze. Zmodyfikowane sterowniki mają umożliwiać uzyskiwanie wyższej zgodności kolorów na ekranie i na wydrukach. Dzięki komunikacji poprzez porty LPT i USB nową drukarkę można wykorzystywać zarówno przy komputerach iMac, jak i PC. Cena tego urządzenia ma oscylować w granicach stu dolarów.

www.epson.de



Ultrabezpieczny

Spectra 8800 to akcelerator graficzny wykorzystujący układ Nvidia GeForce 2 GTS Ultra, opracowany i produkowany przez firmę Ca-

Jeśli nie przewodem, to czym?

Trust Wireless Keyboard

Klawiatury bywają różne: stare, zwykłe, specjalistyczne, ergonomiczne, kolorowe, lecz łączy je jedno - są nieodzowną częścią zestawów komputerowych na całym świecie.

techNICK

Trust Wireless Keyboard jest konstrukcją, która powinna spodobać się większości użytkowników. Zawiera standardowe klawisze... i jeszcze kilka ważnych przy pracy funkcji. Wśród dodatkowych opcji znalazł się radiowy system przesyłania danych, dzięki któremu urządzenie nie jest przywiązane do komputera za pomocą krótkiego przewodu. Odległość, przy której sygnały docierają do odbiornika bez zakłóceń, może wynosić do 6 metrów, co pozwoli na przykład obsługiwać prezentacje multimedialne. Dodatkowy blok klawiszy pozwala na bezpośredni dostęp do takich aplikacji jak na przykład przeglądarka WWW, kalkulator, wygaszac ekranu czy uśpienie komputera oraz na obsługę multimedii, czyli regulację głośności oraz uruchamianie funkcji odtwarzacza CD. Producenci zdecydowali także, że mechanizm klawiszy jest bardzo miękki, co zapewni możliwość długotrwałej pracy bez zbytniego obciążania dłoni, a ponadto zapewnia cichą pracę. Dodatkowa podpórka pod nadgarstki umożliwia wygodne ich ułożenie, a co za tym idzie - redukuje zmęczenie użytkownika. Wszystkie te udogodnienia powodują, że komfort pracy z klawiaturą firmy Trust stoi na dość wysokim poziomie.

Podczas całego okresu testowania klawiatury nie zdarzyły się problemy z jakimikolwiek funkcjami urządzenia, a możliwość pracy nawet przy znacznym oddaleniu od komputera pozwo-



Dobrze zaprojektowana klawiatura komunikująca się z komputerem poprzez fale radiowe.

Jeśli tylko szukacie tego typu produktu, to mogą polecić Trust Wireless Keyboard praktycznie bez zastanowienia

Trust Wireless Keyboard	
Dane techniczne:	Dostawca:
Podłączenie: PS/2	Tornado 2000 S.A.
Przesyłanie danych: radiowe	ul. Emaliowa 28
Dodatkowe: klawisze obsługi aplikacji i multimedii	02-295 Warszawa
	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Plusy	Minusy
• miękki mechanizm klawiszy	• umieszczenie diod w odbiorniku
• spory zasięg nadajnika	
• dodatkowy blok klawiszy	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	210 zł
www.trust.com	

Domowa sieć

Trust Gamer Network Kit

Budowanie sieci komputerowej nie jest prostą czynnością. Przekonał się o tym każdy, kto próbował samodzielnie stworzyć platformę do pogrania w Quake'a z kolegą. Na szczęście powstają proste metody na rozwiązanie tego problemu.

Łukasz Nowak

Trust Gamer Network Kit jest niczym innym jak kartą sieciową, ale działającą w dosyć nietypowy sposób. Służy mianowicie do połączenia dwóch komputerów wyłącznie za pomocą interfejsów USB. Nie potrzeba żadnych hubów, specjalnego okablowania ani oprogramowania. Bierzemy dwie maszyny, do portu USB każdej z nich wkładamy jedną końcówkę kabla i mamy gotową sieć. Kupując więcej identycznych urządzeń, można w ten sposób dołączyć do sieci kolejne komputery. Całość jest bardzo prosta i łatwa w instalacji, a polskojęzyczna instrukcja obsługi (w wersji papierowej i elektronicznej) dokładnie opisuje cały proces.

Bardzo ciekawą funkcją jest także możliwość współużytkowania łącza internetowego. Jeżeli każdy jeden z komputerów posiada dostęp do innej sieci (np. Internetu), wszystkie maszyny spięte przez USB mogą go także uzyskać.

Jeśli chodzi o szybkość transmisji, to nie jest tutaj już tak różowo. Pomimo że inter-



Trust to urządzenie bardzo proste w instalacji i użytkowaniu, jednak nie za szybkie i nieco zbyt drogie.

fejs USB ma przepustowość 12 Mbps, to w rzeczywistości nie udaje się danych przesyłać szybciej niż ok. 650 KB/s. Jednak inne urządzenia tego typu nie są szybsze, więc chyba jest to maksimum możliwości interfejsu. Do grania w zupełności to wystarczy.

Budowanie sieci za pomocą zestawu Trusta jest wygodne i bardzo proste. Nie trzeba się martwić o całą architekturę systemu Ethernet itd. Niestety jest to rozwiązanie opłacalne na niewielką skalę. A ponieważ dołączenie każdego nowego komputera wymaga kupienia kolejnego zestawu, cała zabawa zaczyna być znacznie droższa od zwykłej sieci przy podłączeniu więcej niż 4 maszyn. Jednak do drobnych zastosowań jest to rozwiązanie idealne.

Trust Gamer Network Kit	
Dane techniczne:	Dostawca:
Interfejs: USB	Tornado 2000 S.A.
Długość przewodu: 250 cm	ul. Emaliowa 28
Protokoły: TCP/IP, IPX/SPX, NetBEUI	02-295 Warszawa
	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Plusy	Minusy
• prosta instalacja	• mogłoby być o 50 zł tańsze
• wygodna obsługa	
• możliwość dzielenia łącza internetowego	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	250 zł
www.trust.com	

Nowa era padów

Trust Sight Fighter Wireless

Kontrolery gier dzielimy na kilka rodzajów, między innymi dżoistiki, pady, kierownice, myszy, klawiatury, pistolety i inne. Firmy je produkujące wprowadzają co jakiś czas nowocześniejsze, które zwiększają możliwości gracza, dają lepsze poczucie uczestnictwa w zabawie czy polepszenie komfortu gry.

Mike-L

Trust Sight Fighter Wireless jest przedstawicielem tego trendu w produkcji akcesoriów komputerowych, który służy użytkownikom do kontrolowania gier. Na pierwszy rzut oka nie różni się on znacząco od innych konstrukcji oferowanych przez konkurencję. Jednakże po bliższym zapoznaniu się z padem Trusta dochodzi się do wniosku, że i w tej gałęzi przemysłu można zaskoczyć nabywcę nowoczesnymi rozwiązaniami opracowanymi wcześniej dla zgoła innych zastosowań. Podstawową nowinką jest wykorzystanie do przesyłu danych pomiędzy urządzeniem a komputerem fal radiowych, dzięki czemu znacznie poprawia się komfort zabawy. A to za sprawą pozbycia się przewodu, który ograniczał zasięg, czyli odległość, w jakiej można było operować padem podłączonym do portu gier lub złącza USB. Producent wziął na pewno pod uwagę wszystkie sugestie użytkowników kontrolerów gier na całym świecie, którzy mieli już na pewno dość krótkich przewodów połączeniowych, ograniczających w istotny sposób możliwości zabawy. Zwykle trzeba było siedzieć tuż przy monitorze i nie dało się odsunąć na większą odległość, a przewody walające się na biurku niejednokrotnie były powodem przewrócenia się szklanki z napojem czy zrzucenia kompaktów na podłogę, a ponadto plątały się pomiędzy nogami.



Dobrze zaprojektowany i wykorzystujący nowoczesne rozwiązania pad.

Zatem do rzeczy. Urządzenie, a konkretniej odbiornik, można podłączyć na dwa sposoby, ponieważ standardowa wtyczka pasuje do portu gier, który znajduje się na większości kart graficznych lub modelach płyt głównych wyposażonych w odpowiednie układy. Drugą opcją jest możliwość wykorzystania specjalnej przejściówki pozwalającej na podłączenie urządzenia do portu USB. Całość, od wtyczki do odbiornika, ma sporo ponad dwa metry, co pozwala na ustawienie odbiornika na biurku obok monitora lub każdym innym miejscu w zasięgu przewodu. Pad zasilany dwoma bateriami AAA, czyli małymi paluszkami, pozwala na oddalenie się od odbiornika nawet o siedem metrów. Niektórzy zapytają, po co taki zasięg, przecież monitor zazwyczaj ma piętnaście do dwiętnaście cali i z odległości już dwóch metrów zamazują

się szczegóły. Jak wiadomo, coraz więcej kart graficznych wyposażonych jest w wyjścia telewizyjne, które można wykorzystać i wyświetlić obraz na telewizorze. Wtedy zastosowanie kontrolera, z którym można się oddalić od komputera i odbiornika telewizyjnego jest jak najbardziej wskazane.

Pad, pomimo umieszczenia w nim nadajnika oraz pojemnika na baterie, nie jest zbyt ciężki, chociaż jego gabaryty mogą sprawiać takie wrażenie. Elementy obudowy służące do trzymania urządzenia dobrze spełniają swoje zadanie, gdyż ich niestandardowy kształt powoduje, że dość dobrze leżą w dłoni. Dwanaście przycisków rozmieszczono w dość ciekawy sposób, gdyż cztery z nich zamontowano wokół ośmiokierunkowego cyfrowego kontrolera, sześć w standardowym miejscu, czyli pod prawym kciukiem, a dwa pod palcami wskazującymi na przedniej części pada. W centralnej części znalazło się miejsce dla przepustnicy pokrytej karbowaną gumą zapobiegającą ześlizgiwaniu się palców. Tworzywo, z którego wykonano obudowę, sprawia wrażenie dość śliskiego, lecz pomimo długiej zabawy spocone dłonie nie mają problemów, aby dobrze trzymać produkt Trusta. Metaliczny kolor powierzchni nadaje urządzeniu charakterystyczny, futurystyczny wizerunek. Przysnam, że elementem, którego najbardziej mi brakowało, była analogowa manetka pozwalająca nie tylko precyzyjnie dobierać kierunek ruchu obiektów na ekranie, ale także dozować moc wychylenia.

Do poprawnego działania niezbędne są sterowniki, które producent dostarczył na płycie CD wraz z dodatkowym oprogramowaniem. Pozwala ono zaprogramować praktycznie każdemu elementowi pada klawisze klawiatury czy ich sekwencje, tworząc tak zwane kombi. Na krążku znajduje się także podręcznik w języku polskim zapisany w formacie Acrobat Reader.

Ciekawostką jest także system oszczędzania baterii, pobierający energię jedynie w momencie użycia któregośkolwiek elementu pada i wyłączający nadajnik w momencie, gdy nie uruchamiany żadnego z klawiszy.

Jeśli lubicie nowinki techniczne, futurystyczny kształt oraz naprawdę doskonałe wykonanie, to pad Trust Sight Fighter Wireless powinien was w zupełności zadowolić.

Trust Sight Fighter Wireless	
Dane techniczne:	Dostawca:
Podłączenie: port gier/USB	Tornado 2000 S.A.
Liczba przycisków: 12	ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa
Sposób podłączenia: radiowe	tel./faks: (0 22) 868-80-01
Zasięg: 7 metrów	
Dodatkowe: przepustnica	
Plusy	Minusy
• doskonałe wyprofilowanie	• brak analogowego kontrolera
• spory zasięg	
Internet:	Cena:
www.tornado.com.pl	180 zł
www.trust.com	

Nowości Sprzętowe

napus. Jest to urządzenie naprawdę niepodobne do konkurencyjnych konstrukcji zbudowanych na bazie tej samej kości. Jego charakterystyczną cechą jest chłodzenie oraz nowe podejście do stworzenia systemu zasilania, który podobny jest do tego, jaki zastosowanego w kartach Voodoo serii 5. Większość energii pobierana jest nie poprzez szynę AGP, a bezpośrednio z zasilacza komputera. Dzięki temu odpada problem znany z pierwszych konstrukcji z serii GeForce, które to powodowały palenie się układów płyt głównych, odpowiedzialnych za redukcję napięcia. Teraz obowiązek dostarczania potrzebnej energii jest zdejmowany z barków płyt głównych. System chłodzenia też godny jest uwagi, gdyż radiatorzy wykonano z miedzi, co wydatnie podniosło przewodność cieplną, a tym samym znacznie zwiększyło ilość odprowadzanego ciepła. Na pewno jest to dobra wiadomość dla overclockerów.

www.canopus.co.jp

Manna z nieba



Oferta Cadena Systems wzbogaciła się o kolejną kartę TV firmy Pinnacle Systems - PCTV-SAT. Nowa karta Pinnacle'a zapewnia dostęp do wszystkich darmowych programów telewizyjnych i radiowych. Jest cyfrowym tunerem umożliwiającym odbiór ponad 350 kanałów z Astri i Eutelsatu. Karta wyposażona jest w specjalny wielofunkcyjny pilot, który pozwala m.in. na podgląd 16 różnych kanałów telewizyjnych równocześnie. Podobnie jak i pozostałe tunery telewizyjne oferowane przez Pinnacle Systems, PCTV Sat wyposażony jest w TeleText, który wykorzystując przeglądarkę internetową, umożliwia szybkie wyszukiwanie informacji oraz przeglądanie stron i podstron jednym kliknięciem myszy, bez konieczności długiego oczekiwania na ukazanie się zawartości. PCTV Sat posiada również wejścia S-video oraz composite, co pozwala na zgrzywanie sekwencji na dysk twardy z rozdzielczością do 384 x 288 w formacie MPEG-2.

Unikalne cechy karty PCTV-SAT to:

- TV na pełnym ekranie lub w dowolnie skalowanym oknie,
- cyfrowe radio na komputerze,
- podgląd wielu kanałów jednocześnie,
- Timeshift - przerwa w oglądaniu bez utraty nawet kilku sekund oglądanego programu,
- nagrywanie muzyki i programów TV bezpośrednio na dysk twardy komputera,
- programowanie czasu nagrywania,
- zgrzywanie pojedynczych klatek oraz sekwencji.

- PCTV Web Text - kombinacja teletextu i Internetu.

www.cadena.com.pl

Nowości Sprzętowe

Znajdź swojego peceta

Każdy obawia się kradzieży swojego sprzętu. Jednakże, co zrobić, by odnaleźć swój komputer, jeśli jakimś dziwnym zbiegiem okoliczności się go pozbyliśmy. Jak twierdzi firma Lucira Technologies, wystarczy instalacja odpowiedniego oprogramowania, które po uruchomieniu komputera przez niepowołaną osobę może go namierzyć w ciągu niespełna trzydziestu sekund. Niestety jest to możliwe jedynie w momencie, gdy komputer nie będzie miał skasowanego dysku twardego i będzie podłączony do Sieci. Czy jest to skuteczne zabezpieczenie? Chyba nie. Aby uatrakcyjnić oferowane przez siebie aplikacje, programiści dodadzą w następnych wersjach także procedury szyfrujące dane na dyskach twardych.

www.lucira.com

Pojemne jak gepard



Firma Seagate Technology poinformowała o wprowadzeniu nowych dysków rodziny z Cheetah 10 000 obr./min. - Cheetah 36XL i Cheetah 73LP. Zaprojektowane zostały, by spełnić wymagania serwerów e-handlu, serwerów oddziałowych, aplikacji wybierania danych (data mining) i A/V, gdzie czynniki, takie jak wydajność, niezawodność i wysoka pojemność, są wyjątkowo ważne.

Dzięki krótkiemu czasowi wyszukiwania, opcji pamięci cache 4 MB lub 16 MB V-code, niskim wymaganiom co do zasilania i dobrym parametrom akustycznym oraz dostępności wersji z interfejsem Ultra160 SCSI lub 2 Gbit Fibre Channel, Seagate oferuje najpełniejszą w branży linię wydajnych dysków dla przedsiębiorstw. Nowe dyski Cheetah zostaną wprowadzone do sprzedaży w pierwszym kwartale 2001 r.

www.seagate.com

Ręczne MIDI

Palm V uzyskał nowy, ciekawy dodatek, pozwalający na tworzenie i odtwarzanie muzyki zapisanej w formacie MIDI. Jest to jeden ze starszych, lecz nadal wykorzystywanych standardów. Dzięki tej przystawce i oprogramowaniu muzyki nie będą już przywiązani do studiów nagrań czy domowych zestawów komputerowych, a swoje pomysły bądź chwilowe natchnienia będą w stanie wykorzystać już w trakcie podróży lub, na przykład, stojąc w ogonku jakiejś kolejki. Moduł pracuje w standardzie General MIDI i posiada wbudowany głośnik, dzięki któremu możliwe jest odsłuchanie przygotowanej kompozycji. Dodatkowo znajdziemy tam wejście i wyjście MIDI pozwalające na podłączenie klawiatury. Aplikacje dostarczane wraz z urządzeniem to Minimusic Notepad i Tobel Studio Noter. Całość kosztuje około stu trzydziestu dolarów.

www.palm.com

Dipolarny dźwięk

Pewne firmy tworząc nowe urządzenia służące użytkownikom starają się nie tylko dążyć do maksymalnego rozbudowywania istniejących projektów, lecz tworzą także całkiem nowe konstrukcje, czerpiące pełnymi garściami z pionierskich wynalazków.

Maciej Lewczuk

Podobnie czyni firma Creative, która co pewien czas oferuje unowocześnione urządzenia, znane już od jakiegoś czasu. Jako pierwsza wprowadziła na rynek, tani acz doskonałej jakości zestaw głośnikowy z dekodrem Digital Audio. Następnie zaprezentowała system zawierający kartę muzyczną oraz moduł Live! Drive pozwalający na podłączenie do komputera praktycznie każdego źródła jak i odbiornika dźwięku, włączając w to takie urządzenia jak cyfrowe magnetofony DAT czy napędy i nagrywarki mini dysków. Tym razem przedstawimy czytelnikom CDA zestaw głośnikowy, lecz jak zwykle jest on... niezwykle! Jest to zestaw Creative PlayWorks PS2000 Digital, który głównie dedykowany jest wszystkim posiadaczom konsol, lecz producent przyznaje, że równie dobrze mogą z niego korzystać użytkownicy komputerów klasy PC.

Konstrukcja ta nie jest standardowym zestawem, składającym się z niskotonowej kolumny i głośników satelitarnych. W tym projekcie przewidziano jedynie dwa komponenty, a mianowicie subwoofer oraz stereofoniczne głośniki dipolarne. Nie wszyscy zapewne wiedzą co to jest "to drugie". System ten opracowali inżynierowie z laboratorii Cambridge Soundworks, będących częścią korporacji Creative. Dwa głośniki odpowiedzialne za przeniesienie średnich i wysokich tonów umieszczono w specjalnych tubach z tworzywa, wypełnionych w większej części pianką wygłuszającą. Pomiędzy nimi umieszczono diody sygnalizujące stan pracy urządzenia i odbiornik fal podczerwonych. Całość umieszczono na specjalnie zaprojektowanym trójnogu, którego nóżki pokryto od spodu gumą. Producent sugeruje umieszczenie modułu na obudowie telewizora lub monitora, a ostatecznie na podwyższeniu centralnie przed słuchaczem. Subwoofer można umieścić w dowolnym miejscu, gdyż dźwięk basowy nie charakteryzuje się strukturą kierunkową, czyli rozchodzi się we wszystkich kierunkach. W nim znajdują się wszelkie wejścia, poprzez które doprowadza się sygnał do zestawu. Wśród nich znajdują się takie jak dwa stereofoniczne porty MiniJack, dzięki którym można doprowadzić dźwięk z urządzeń lub kart posiadających wyprowadzenia dla głośników przednich i tylnych. Cyfrowe wejścia elektryczne i optyczne pozwalają na doprowadzenie sygnału pozbawionego praktycznie całkowicie zakłóceń, co umożliwia uzyskanie doskonałej jakości odwzorowania tonów. Co ciekawe we wzmacniacz wbudowano dekod



Mnogostwo wejść pozwala na podłączenie praktycznie każdego źródła dźwięku.

odpowiedzialny za przetwarzanie doprowadzonego sygnału, który zakodowano zgodnie ze specyfikacją AC3, znanego także jako Dolby Digital, używanego w filmach zapisanych na



plytach DVD. Obok wejść znajduje się wyłącznik wraz z diodą sygnalizującą pracę urządzenia. Także na tym panelu znajduje się potencjometr regulujący wartość wzmocnienia basów oraz dwa złącza Chinch, a także jedno cyfrowe gniazdo DIN pozwalające połączyć subwoofer z modułem dipolarnym. Wszystkie metalowe części złącz i przewodów pokryto złotem, co pozwala na pewniejsze połączenie i doskonalsze przesyłanie sygnałów.

W tylnej części modułu dipolarnego znajdują się przyciski sterujące zestawem, czyli pozwalające na uruchomienie całości ze stanu uśpienia, wybór źródła (wejścia) dźwięku, zmiany wzmocnienia oraz jednego z kilku zaprogramowanych efektów. Oczywiście wszystkimi funkcjami można sterować za pomocą dołączonego do zestawu pilota na podczerwień.

Creative PlayWorks PS2000 Digital jest konstrukcją raczej niespotykaną w ofertach innych producentów. Wszystkim, których może odstraszać cena zestawu przypominam, że jest on w stanie przyjmować sygnał poprzez złącza cyfrowe optyczne i elektryczne oraz posiada wbudowany dekodery sygnału AC3 i zamianę go na tak zwany system Virtual Dolby digital.

Creative PlayWorks PS2000 Digital	
Dane techniczne:	Dostarczył:
System głośników: dipolarny	Creative Labs (Ir) Ltd.
Moc dipoli: 10 W	Przedstawicielstwo w Polsce
Moc subwoolera: 12 W	Ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
Dodatkowe: dekodery AC3, pilot	Tel.: (0 22) 853-02-66
Plusy:	Minusy:
• Świetny dźwięk	• "plastik" efekt przestrzenny
• Sterowanie pilotem	
• dekodery AC3	
Internet:	Cena:
www.creative.pl	1250 zł
www.soundblaster.com	

REKLAMA
Saitek Perfekcja Kontroli

Creative PlayWorks PS2000

Pierwszy Kawaii XXI wieku

Najświeższe informacje ze świata mangi i anime.

POKEMON i DRAGON BALL na plakatach

Szukaj w kioskach!!!!

Dragon Ball • Rycerze Zodiaku •

Nr 1/2001 (29) grudzień 2000/styczeń 2001

Kawaii

PIERWSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

cena: 7,50 zł

ドラゴンボール
サテライト
アニメ

PLAKATY Dragon Ball KIEPOTY ATAKUJĄ! dorwij je wszystkie!!!

SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO MILENIA!

POKEMON! • DRAGON BALL! • SAILOR MOON! • FUSHIGI YUUGI!

KOMPENDIUM Kawaii

PIERWSZE W POLSCE KOMPENDIUM MANGI I ANIME

Cena: 25 zł

Pokemon
Dragon Ball
Sailor Moon
Captain Tsubasa
Teknoman
Fushigi Yuugi

DRAGON BALL potęga Kamehameha!!!

RYCERZE ZODIAKU poznaj czarne charaktery!

DRAKUUN przygody amoczej księżniczki!

NUKU NUKU niezwykła dziewczyna kot!

PLASTIK LITTLE Urushihara po polsku!

KIMONA elegancja po japońsku

Pokemon © Satoshi Tajiri/Toshihiro Ono/Nintendo, Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

COMICS

PLASTIK LITTLE

KIMONA

NUKU NUKU

DRAKUUN

RYCERZE ZODIAKU

DRAGON BALL

POKEMON!

Kompendium Kawaii Nr 2
do nabycia w salonach EMPIK

www.klubcda.com.pl, e-mail: klubcda@silvershark.com.pl



**sprzed@ż
wysyłkowa**



**RUSZAMY
8 STYCZNIA
2001**

10.000 *NOWE, jeszcze niższe ceny!!!*
produktów w naszym sklepie!!!

Kompletna oferta na naszej stronie i na krążku CD.

Nowości
zawsze w promocji!



WIESZ JUŻ , CO KUPISZ ZA SVOJE CDA?

ACTION EXCHANGE

**Zapraszamy do fantastycznej zabawy.
Ruszamy 8 stycznia 2001.**

Tego dnia na naszej aukcji pojawiają się specjalne produkty. Ich pełną listę znajdziesz na ostatniej stronie Klubu CDA. Jeżeli jesteś prenumeratorem, produkty te mogą stać się Twoją własnością. Wystarczy przystąpić do naszej gry. Poniżej znajdziesz wskazówki - przeczytaj je uważnie !!!

Jak przystąpić do gry

KROK 1

**Przypomnij sobie czy masz już 13 lat.
Jeżeli nie - poproś swojego opiekuna, aby w
Twoim imieniu grał w Action Exchange.
Jeżeli jesteś starszy: patrz krok 2.**

KROK 2

Znowu musisz sobie coś przypomnieć: czy jesteś prenumeratorem jednego z wymienionych pism: CD-Action, NET, PC Format, Kawaii ? Jeśli nie, musisz wykupić min. 6-cio miesięczną prenumeratę, żeby móc przystąpić do gry. Jeżeli jesteś prenumeratorem, znajdź swój PIN i...patrz krok 3.

KROK 3

Czy znalazłeś w pudełku Cover CD kupon CDA? Nie znalazłeś ? Nie martw się, zadzwoń pod numer naszej infolinii, podaj swój PIN i poproś o kupon. Otrzymasz go za darmo. Pamiętaj jednak, że w ten sposób możesz otrzymać tylko jeden kupon !!! Jeśli masz już kupon - rzuć okiem na krok 4.

KROK 4

Zarejestruj swój kupon. W tym celu musisz zadzwonić pod numer 0801 600 200, podać swój PIN i numer nadrukowany na kuponie. W zamian otrzymasz numer rejestracyjny, który wpiszesz długopisem w zaznaczone na Twoim kuponie pole. Kuponu nie musisz rejestrować, jeżeli zamierzasz go komuś подарować. Przejdź do następnego punktu.

KROK 5

Możesz już przystąpić do gry. Zapoznaj się z jej zasadami. Znajdziesz je na swoim Cover CD. Wybierz sobie interesujący Cię produkt i przystąp do licytacji. Możesz to zrobić na stronie www.klubcda.com.pl lub przez telefon (0801 600 200). O wyniku licytacji będziesz informowany. Udanych łowów !!!


UWAGI

- Action Exchange to gra przeznaczona wyłącznie dla naszych prenumeratorów
- Za produkty wystawione na licytacji płacisz tylko kuponami CDA
- Dodatkowe kupony CDA przysługują za zakupy w naszym sklepie i w wielu innych przypadkach (patrz regulamin gry)
- Graj tak, aby zdobyć wszystkie części składowe komputera

BONUS

Możesz otrzymać jeszcze jeden, dodatkowy kupon CDA. Zadzwoń do naszej infolinii i odpowiedz na proste pytanie, dotyczące bieżącego numeru CD Action. Jeżeli odpowiesz poprawnie, 20 CDA jest Twoje.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca marzec /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne

.....
.....

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia moich danych osobowych.

Podpis zamawiającego


.....
.....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca marzec /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne

.....
.....

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia moich danych osobowych.

Podpis zamawiającego


.....
.....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca marzec /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne

.....
.....

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia moich danych osobowych.

Podpis zamawiającego


.....
.....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



od miesiąca marzec /2001
☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne

.....
.....

PIN Karty Klubu CDA

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wyłączenia moich danych osobowych.

Podpis zamawiającego

.....
.....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o., do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

.....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla banku

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

Pokwitowanie dla poczty

zł..... gr.....
słownie złotych.....
wpłacający.....
Dokładny adres.....

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel.....
pobrano opłatę.....
podpis przyjmującego.....

www.klubcda.com.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry i multimedia

PROMOCJA

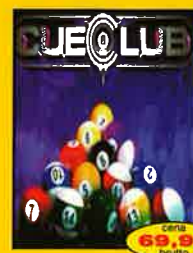
Ponad 4000 tytułów. Między innymi:

Battlezone 2



135,00 brutto

Cue Club



69,95 brutto

Dark Reign 2



169,00 brutto

Earthworm Jim



55,00 brutto

Final Fantasy 8



159,00 brutto

HalfLife Gold



99,00 brutto

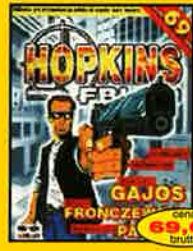
Pod numerem 0801 600 200 możesz
zamówić prenumeratę.
Płacisz w domu - nie na pocztę.

Superbike 2000



119,00 brutto

Hopkins FBI (PL)



69,00 brutto

Kapitan Pazur



59,00 brutto

Kryształowy Klucz



79,00 brutto

MDK 2 + MDK 1



79,00 brutto

Moon Project full BOX



69,95 brutto

PYTAJ O GOLD GAMES !!!

Gold games 4: 21 pełnych wersji gier na 24 płytach CD za 133 zł

Gold games 2: 24 pełne wersje gier na 24 płytach CD za 72 zł

Gold pack: 27 pełnych wersji programów użytkowych, na 24 płytach CD, za 121 zł

Nasze zestawy to między innymi:

Diablo, Caesar II, Conflict: Freespace, Fallout I i II, Rayman, Redline Racer, Larry Sult 7, Police Quest SWAT 2, Die by Sword, Kupcy i rycerze, Samouczek Microsoft: Office i Windows 98, 3D Screen saver designer, Antu Viren Kit 8.0, Photo line 4.2 i wiele innych.

Oferta tylko dla klubowiczów!



Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001



Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002



Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: CG003



Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG004



Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile

KOD: CG005



Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Armor Division

KOD: CG006

Pełny cennik znajdziesz na swoim Cover CD

www.klubcda.com.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Filmy DVD



NOWOŚĆ

Promocja

Ponad 450 tytułów. Między innymi:

Armageddon



79,00 brutto

Bad Boys



85,00 brutto

Ekstradycja 3



299,00 brutto

Góra Dantego



85,00 brutto

Kontakt



69,00 brutto

Pinokio



79,00 brutto

Łowcy wampirów



80,00 brutto

Książki

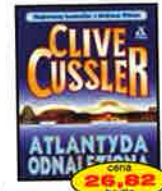


NOWOŚĆ

Promocja

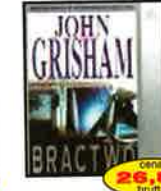
Ponad 1000 tytułów. Między innymi:

ATLANTYDA ODNALEZIONA



26,82 brutto

BRACTWO



26,82 brutto

DAWCA



16,92 brutto

DROGA DO SIENI



20,52 brutto

HANNIBAL



22,32 brutto

LINIA CZASU



25,02 brutto

PROGRAM HADES



16,74 brutto

Manga

Ponad 30 tytułów. Między innymi:

ARMITAGE III



44,90 brutto

Sailormoon 5



39,90 brutto

Sailormoon Super 5 Special



39,90 brutto

Sailormoon Super 5



39,90 brutto

Tenchi Muyo In Love



44,90 brutto

Tenchi Muyo In Love 2



54,90 brutto

ACTION EXCHANGE



Produkty na aukcji
styczeń 2001

Nazwa	Ilość sztuk	Cena wyw.CDA	Nazwa	Ilość sztuk	Cena wyw.CDA
Obudowy Mini ATX	3	10	Cool games do wyboru	10	5
Klawiatury 105 key/PS2	4	5	Pren. 3 mies pismo do wyboru	20	5
Myszy Genius Easy Mouse	5	5	Pren. 6 mies pismo do wyboru	15	10
CD ROM Cyberdrive 48x	2	10	Pren. 12 mies pismo do wyboru	10	20
DVD Toshiba, 12x	1	20	Gra w pudeku pismo do wyboru	5	20
FDD 3,5 "	3	5	Niespodzianka :)	1	5
Monitor 15" LITEON A1554NE	1	20			
Monitor 17" LITEON B1770NSL	1	30			
Drukarka Atramentowa	1	20			
Głośniki Genius 60 Watt	4	10			





LISTY, czyli ACTION REDACTION



No to jeszcze raz: Wesołych Świąt!!! Poza tym - Wesołego Nowego Roku, Nowego Wieku i Nowego Milenium! Myślę, że tego Sylwka nie warto spędzać w domu, gdyż szansa, iż dożyjecie do początku następnego nowego wieku nie jest o wiele większa od prawdopodobieństwa, iż dotrzwacie do początku kolejnego milenium (już prędzej ujrzyście koło domu Sokoła Millennium). Taka okazja nie powtórzy się za szybko! Zatem już mroźcie szampana (bezalkoholowego), bo to będzie długa, gorąca noc... Ale myślę, że zdążycie jeszcze w tym roku/wieku/tysiącleciu (niepotrzebnego nie skreślać, bo nie wypada mazać po ARI!) zapoznać się z najnowszą edycją tej rubryki. Zanim jednak zaczniecie czytać nowe listy, poczytajcie stary - bo z końca lat 90 XX wieku - tekst: każdy piątek, godz. 14-16 - siedzimy na IRC-u na kanale #cdaction, można z nami pogadać na żywo. Na CD znajdziecie zaś Action Maga - sporo fajnych tekstów, nieco odłotów... Tamże, w Bonus1/!!!FAQ, znajduje się plik FAQ, w którym znajdziecie odpowiedzi na najczęściej zadawane nam pytania. Zanim napiszecie list - przeczytajcie to.

Myśl miesiąca/roku/wieku/tysiąclecia: ...He?

Drukować głupoty?

Chciałbym w tym e-mailu poprzeć zdanie niektórych Czytelników, którzy sugerują Wam, abyście nie drukowali listów, które są pozbawione jakiegokolwiek przemyslenia - bo autor dopiero przed chwilą wrócił z lekcji plastyki, na której wykonał efektowny stempeł z ziemniaka (...). Chodzi mi mianowicie o te słynne "buraki" w stylu "...dajcie to... nie dawajcie tamtego...", "Jesteście do\$%", - co do tego, to niech człowiek się wypowie, ale z sensem - a do tego upstrzone sownice wulgaryzmami. Zdać sobie sprawę, że takiego "pacjenta" możecie najefektowniej "objechać" na łamach AR, ale ludziska - dajcie mu święty spokój, ponieważ on sam jest dla siebie największą karą i moim zdaniem: 1. nie powinno się go dobijać - to nieładnie, :(

Ale za to jakie miłe... :)

2. Drukowanie takich listów chyba wbrew Waszym intencjom może zwiększać grono - szczególnie wśród młodych - takich "inteligentów".

Myślę, że "zjechanie" takowych odstrasza część potencjalnych bluzgaczy-naśladowców...

(...) Wydaje mi się na miejscu tępienie chamstwa i głupoty na łamach AR, ale może po prostu poprzez nieumieszczanie takich listów - z drugiej strony będzie to oznaczać, że najlepsze komentarze spółki S&J mogą zniknąć na zawsze. Na zakończenie - kończę.

Sumak

No właśnie - zatem - publikować czy nie publikować? Oto jest pytanie (Barnaba odpowie nam na nie, kiedy zje śniadanie - Jedi!).

Co z gramii?

(...) Kiedyś w "Zupełnie Nowe" wspominaliście o grze Middle-Earth (na podst. trylogii Tolkiena) i o polskiej grze Witther, na podst. sagi o wiedźminie. Mógłbym się dowiedzieć czegoś więcej?

Lord EyeScream

Owszem. Ale nie wiem, czy będziesz z tego powodu szczęśliwy, gdyż nie są to dobre wieści. Obie gry zostały zawieszono, co oznacza tyle, iż pewnie ich nie ujrzymy... :(Konkretnie powody takich decyzji jak zwykle nie są znane.

Porady - das is gut!

Już nie mogę czytać ciągłego narzekania na poradniki w CDA. Ludzie, nie podoba się, to ominię te strony, bardzo proszę. Biercie pod uwagę to, że codziennie rodzą się nowi ludzie, którzy rosną i w końcu zaczynają się brać za komputer (takie czasy). I im się to naprawdę przydaje. Jeśli Panowie Wszystkowiedzący naprawdę wszystko wiecie, to nawiążcie współpracę z CDA i... piszcie porady dla tych, którzy nie wiedzą. I nie mówcie, że jeśli WY się męczyliście, żeby do tego dojść, to inni też muszą. Gdyby ludzkość miała takie podejsście, to KAŻDY CZŁOWIEK Z OSOBNĄ musiałby SAM odkryć teorię względności, wynaleźć obwody drukowane, zaprojektować i skonstruować samochód. Nie bądźcie egoistami i podzielcie się

wiedzą, twardele :). Poza tym bierzcie pod uwagę to, że informacje zawarte w poradnikach NIE MUSZA być przez WAS wykorzystane (przecież wiecie lepiej)... a u mnie np. zwiększyła się - dzięki zastosowaniu porad z CDA - stabilność Win98. Mimo że staram się być na bieżąco z aktualizacjami, to... okazało się, że nie miałem pojęcia o niektórych bardzo prostych sprawach! Każda dobra informacja jest wiele warta. (...) Posługiwać się kompem umieją również małpy, a jak się postaracie, to i psa nauczycie. Ale chyba lepiej wiedzieć, co się robi, niż bezmyślnie naśladować? :) A informacje zawarte w poradach pozwalają właśnie dowiedzieć się, co się właściwie zrobiło swojemu kochanemu pecetowi :).

Mateusz Wojtyś

Spam, Dulska i piraci

Cheche, poza tym, co na co dzień robią Smuggler i Mr. Jedi, to nieźli z Was jączarze. Mojego kumpla niedawno zaspamowaliście, tyle że pocztą tradycyjną - dostał biedaczek 4 te same egzemplarze CDA, aż mu się prawie skrzyknęła na listy urwała.

Baza prenumeratorów się nam kiedyś dość perfidnie wykrzyczała i stąd pewnie ta niespodzianka. Powiedzmy, że niech potraktuje to jako prezent pod choinkę.

A teraz na stronie Marcina "Bacika" Koterasa zobaczyłem czerwonymi literami, że nie macie w zwyczaju wywiązywać się ze swoich umów dotyczących zamieszczanych programów czyjeś autorstwa, konkretnie właśnie M.K. (Impulsak 2000), na waszych płytach.

O, przepraszam, obiecałem temu człowiekowi, że *postaram się* dać ten program na CD - ale po prostu nie wyszło (mniej więcej o przyczyny). Gdy będę miał CDA na własność, to moje słowo będzie rozkazem, a do tej pory, gdy piszę "postaram się umieścić to na CD", to oznacza tylko "może się pokaże, lecz pewności nie mam", a nie "gwarantuję, że będzie". Gdybym chciał wrzucić każdy program, animkę, avik itd., który przysyłacie mi w mailach i listach, to by pół CD na nie trzeba było zarezerwować w każdym numerze...

Naprawdę, zazdroszczę Wam specyficznego poczucia humoru. Do tej pory podzielałem ten styl, ale teraz to już chyba przesada. Bo mówić na temat piractwa to potrafić BARDZO dużo. Pozostaje mi tylko polecić lekturę "Pani Dulskiej" oraz innych książek traktujących o obłudzie i zakłamaniu.

Konrad "Konlin" Ingłot

Co ma zamieszczanie - albo i nie - jakiegoś programu na CD do piractwa, tego najtęjsze głowy u nas (23 IQ w sumie!) nie potrafią rozgryźć (bo scyrbate cosik te głowy, heheh). Mógłbyś nas oświecić? A w zamian polecamy lekturę czegokolwiek, co sprawi, że będziesz wydawał wyrok po wysłuchaniu racji OBU stron, a nie jednej.

Zagraj to jeszcze raz, sam*

Mam taki pomysł, żeby dać na CD rubrykę "Zagrajmy jeszcze raz". Dawałoby się tam dema starych gier - pamięta ktoś Descenta, Prince of Persia? Cemu? A choćby po to, by pokazać młodym (stażem) czytelnikom, co przegapili.

kom, co przegapili.

Idea jest cenna, acz widzę parę problemów: 1) trudno będzie zdobyć te dema, które kiedyś były; 2) często takowe gry w ogóle nie miały dem; 3) większość z nich działa tylko spod DOS-a (trzeba umieć np. skonfigurować pamięć XMS, EMS i te bajery), co skutecznie zniechęci tych, którzy wychowali się na Windows; 4) czasem powrót do starych gier jest niebezpieczny - okazuje się, że pamiętamy je ładniejszymi niż są... Ale ogólnie jestem ZA.

Dziękuję także za takie "niepotrzebne i głupie dziwadła" jak np. kilka słów o Kleopatrze, faraonach czy wikingach. Nawet nie wiecie, jak bardzo to się może przydać w szkole!

Xaimer

Ależ wiemy i właśnie dlatego takie coś czasem dodajemy... Co szkodzi liźnąć troszkę ciekawej wiedzy przy okazji relaksowania się czytaniem CDA?

* Jeśli wiesz, z jakiego filmu to cytat, czytelniku, to moje gratulacje. Wygrałeś wycieczkę do Casablanki na pokładzie Sokoła Małańskiego (nie mylić z tym innym Sokolem M. Nie ten film!).

Proszę o...

Oto jeden z listów (e-maili), jakie otrzymałem. Wywiązała się dość ciekawa korespondencja.

List: Uprzejmie proszę o zamieszczenie pełnej wersji gry "rayman2 pl"

Odpowiedź: A ja uprzejmie proszę o przeczytanie zawartego na CD (Bonus 1/!!!FAQ) pliku FAQ.

List 2: Proszę o przysłanie CD_ROM-u z tym plikiem.

Odpowiedź: Jest dołączony do każdego CDA.

List 3: Nie mam żadnego CDA...

Odpowiedź: To kup.

List 4: Gdzie?

Po przeanalizowaniu wszystkich rymów do "gdzie" zdecydowałem się nie odpowiedzieć, ponieważ wszystkie rymy nie nadawały się do druku. Uprzedzam też z góry wszystkich chętnych, że darmowych CDA nie wysyłamy, bo akurat lubimy się w nich tarzać. Mogę za to wysłać talon na balon* i dwa puknięcia się w głowę (pogłos za drobną dopłatą). PS Namiary autora znane redakcji.

* To jest ten balon, który robię z nadsyłających takie listy. Jak? A przez słomkę dmucham!!! (Smuggie, ty brutalu jeden, ty. - Jedi).

Pięć spraw

1. Cemu mówicie, że na tamto i tamto możecie poświęcić dwie strony, a na to i to cztery. Czy nie lepiej powiększyć pismo!

Raz, że to już zrobiliśmy. Niby 8 stron to niewiele - ale zawsze to o kolejne 8 stron więcej. Zwracam też uwagę, że możemy dodać od ręki choćby 200 nowych stron - ale to WY będziecie musieli za nie zapłacić...

2. Wiem, że większość materiałów na dział "na luzie" bierzecie z Internetu! Gdy pokazuję mojemu tacie "na luzie" na płycie lub w piśmie, mówię, że większość słyszał u znajomych albo widział w Internecie! Twórcie coś sami lub napiszcie w CDA, że chcecie zbierać materiały od czytelników! Czy wam naprawdę nie się nie chce!

Bożże święty, a poczytaj sobie wstęp do dowolnego Na Luzie, co tam niby jest napisane? :(Ponadto czasem zamieszczamy tam i swoje teksty, choć rzadko, bo satyrykami to jednak nie jesteśmy.

3. Piszecie, że macie nakład 200 000 egzemplarzy, a czy kupuje je co najmniej połowa z tego?

Szczerze? Schodzi nam dokładnie 10 egz. i to one finansowały druk tych 199 990 pozostałych (dlatego aż tyle kosztowały!). Po drugie - czytaj FAQuuuu, fak(!) Wiesz z ostatniej chwili: ktoś kupił jeszcze 1 egz. I to już 11 zeszo! Więc być może za następny miesiąc drukniemy 300 000?

4. W AR często robicie sobie jaja z tych, którzy do was piszą. To po prostu wstyd! Nikt tak nie obraża swoich czytelników jak wy!

Ooo, thx za komplement! :). Staramy się jak tylko możemy!

Że macie największy nakład w Polsce, to nie znaczy, że możecie być tacy chamscy! Opamiętajcie się, bo stracie klientów. To normalne samobójstwo!!

AR czyta, kto chce, więc jak kogoś obrażają nasze teksty, to na jego własne życzenie. A jak ktoś nie ma życzenia, to może przewrócić tę stronę czy dwie albo odłożyć CDA na półkę... albo nabić go na gwóźdź koło kibelka - wedle woli. Ponadto styl AR jest niezmienny od czasów, gdy mieliśmy 1/5 tego nakładu co teraz. Sprawdź.

5. Mój kolega mówi, że pismo XXX jest lepsze od CDA, bo, bo, bo... jest lepsze. Pyta się mnie, czy ma to, czy tamto, czy słamto. A ja: tak - ma, tak - posiada. A jedno mnie dobiło w tym konflikcie: powiedział, że jego pismo ma sto stron, a ja powiedziałem, że CDA ma dwieście. Zgadnijcie, co odpowiedział. Zaśmiał się i powiedział, że tyle nie da się przeczytać przez jeden wieczór.

Przypomina mi się dowcip: "Co kupimy Krzychowi na urodziny? - Może książkę? - Odpada... - Cemu? - Przecież już jedną ma!". I - da się, da! Tylko trzeba często coś czytać. Trening czyni mistrza!

Niestety na ludzi niepełnosprytnych nie ma rady. Szkoda...

Jacek Misiak (Puma)

Co prawda, to prawda.

Girl's Corner

Mój młodszy brat jest prenumeratorem Waszego pisma (...), ale to ja pierwsza odpakowuję i przeglądám Wasz magazyn. Swoją wędrowkę zaczynam od AR i z przykrością muszę stwierdzić, iż FACECI TO TYLKO O JEDNYM. A to się im cena nie podoba (15 listów - za wysoka, 16,5 - za niska, 30,5 protestuje przeciwko tej debacie); albo się kłóca, kto jest piratem, a kto bardziej; inni - męscy szowiniści - przerabiają z bogu ducha winnych LAM zrobić LAMERÓW, nie wspominając o zazdrośnikach, którzy mają za złe redakcji, że drukuje "aż 200 000" egz. fenomenalnego pisma... (...) No i fajnie, tylko potem nie dziwcie się, że tak mało dziewczyn bierze udział w tej "inteligentnej inacej" dyskusji...

Fakt. Ale przecież można inicjować dyskusję na inne tematy, zamiast brać udział w takich sporach, nieprawdaż? Właśnie Wy powinnyście zacząć tu misję cywilizacyjną, na łamach AR, dziewczyny! Poza tym wcale nie myślimy o jednym - bo "jak się da, to i dwa!" (cukierki, Nimm2, te z witaminami).

Mam Wam za złe umieszczanie listów od dziewczyn w Girl's Corner; ja się nie zgadzam! (...) Co to, zamykanie dziewczyn w klatce? Czy my ufoki jakieś? (...)

Cleo

Ehm, jeśli inne dziewczyny też nie będą chciały tego swojego kącika, to nie ma sprawy, zlikwiduję to getto i będę wrzucał Wasze listy, gdzie popadnie i jak leci. Bę-

dzie równouprawnienie (no stary, tą uwagę to się teraz pograżyłeś... - Jedi!).

(...) Jestem kobietą i mam 35 lat. (...) W domu mam 4 MANIAKÓW komputerowych: męża i 3 synów. Małe audiotele - ile czasu mogę więc dziennie spędzić przy komputerze? A przecież lubię sobie pograć! (zdziwienie!) (...) Kto, powtarzam: KTO wpadł na pomysł, żeby dać pełną wersję Dark Colony? Zamorduję, posiekam i ugotuję z niego gulasz, a kości dam psu! Od tego czasu mój ślubny stał się fanem RTS-ów i grywa w nie codziennie albo prawie codziennie do 1.30 w nocy. Roz... waliliście mi życie erotyczne prawie do cna!

Gulp :))) Tja, miałem kiedyś (daaaawno temu) taki odpał na punkcie XComu, gdy przez 2-3 tygodnie kładłem się spać o 2-3-4 (!) nad ranem. Rozumiem pani męża :). Ale - po drobnych naciskach :)- okazało się, że można grać ZALEWDIE do 12 w nocy. W każdym razie ukończenie gry zwykle powoduje u facetów powrót do rzeczywistości. Wszelkie zaległości zwykle są wówczas hurtem nadrabiane (lojalnie uprzedzam :)).

Pozdrowienia dla żony Smugglera. Jeśli Twój mąż zachowuje się jak mój, to nie masz, siostró, lekkiego żywota.

Faktem jest, że nie ma. Faktem też jest, że nie przyjmuję tego z pokorą i - że tak powiem - zdołała mnie w wielu sprawach znacząco utemperować. Co stwierdzam z tzw. mieszanymi uczuciami, bo np. brakuje mi bardzo słuchania muzyki i na full rozkręconymi kolumnami 120 W... (Cha, cha! A ja sobie nie żałuję! Zapytajcie moich sąsiadów. - Jedi!).

(...)Temat "baba i komputer". Że niby dziewczyny i kobiety to w tych sprawach zielone jak jabłko w czerwcu i tylko go odkurzać umieją. A ja wam barany mówię, że jakby Wam siostra albo matka tego sprzętu nie odkurzyła, to byś osłe na ekranie nic nie widział, a klawiatura by ci grzybem zarosła.

Faceci - zamieńcie się z nami rolami! Pierście, gotujcie, sprzątajcie, myjcie gary - a my w tym czasie zsiądziemy przez ekranem.

[Smuggler schował się pod biurkiem i czeka, aż burza minie - standardowa męska metoda przetrwania w takiej sytuacji :)].

Po pół roku, o ile nie będziecie już na psychiatryku, pogadamy, kto jest lepszy (...). Zresztą spytajcie przeciętnego kibola, co on umie zrobić z kompem? Chyba tylko skopać monitor, a przecież jest facetem!

Mamuśka z synkiem

Na końcu listu był dopisek 10-letniej latorośli, żalającej się m.in., że tata - jak dorwał demo Deus Ex - to już nikogo do kompa nie dopuszcza. Proszę taty... to już przesada. Proszę NATYCHMIAST wypełnić test na uzależnienie od komputera (jest w Action Magu na CD)!

Jedi, Smuggie, wy patafony jedne! Napisałam do was już 4065 listów, a wy wydrukowaliście tylko 1138. To skandal! A na dodatek wycięliście 140 stron z mojego ostatniego listu, a więc to, co wydrukowaliście, było wyrwane z kontekstu. A w ogóle to czemu nie zamieścić jeszcze pełnej wersji Settlers MCMXII i Quake XLIII, nie mówiąc już o SimCity 21000, którego stanowczo się domagam. I skończcie z tymi lamer-skimi kursami C++ i Pascala. Przecież my, wasi czytelnicy, Prawdziwi Użytkownicy Na Pewno Nie Lamerzy mamy te języki w małym paluszku i moglibyśmy z powodzeniem wygrać z posad programistów z Microsoftu (tfu!), gdybyśmy tylko jeszcze czasem oprócz myszki i joja podłączyli do kompa klawiaturę (naturalnie nie chce nam się). Aha, i nie używajcie w swoich textach wyrazów angielskich lub angielskopodobnych, bo Polacy nie gumowe kurczaki, swój język mają. BTW, żeby zrozumieć wasze teksty, musiałam wywalić te 100 zetaów na słownik angielsko-polski zamiast na 5 fantastycznych pirackich gierek. To wszystko przez was! A czy wspominałam już, żebyście zmieniły okładkę, bo ta mi się nie podoba? Nowa powinna być wykonana ze stali nierdzewnej (na wypadek czytelników ślinających się nad waszym piśmie) ze srebrnymi okuciami, podszyta jedwabiem. I czemu nie zmienicie fontów na Webdings? [te nasze są nieczytelniejsze - to proste! - Smg]. A w ogóle to numer strony powinien być na środku, 4 i pół milimetra od brzegu kartki. W dziale COVER CD zamiast kolorowych koleczek powinny być siedmiokątne foremne i to w zupełności innych kolorach. Zmienicie też nazwę pisma, wszystkich redaktorów, a nawet sprzątaczkę. No i wasze oceny są niesprawiedliwe. Powinniście dać skalę od 0,0001 do 10 000, wtedy łatwiej

byłoby się zorientować, czy dana gra rzeczywiście warta jest zakupu (np. 100 zł za grę z oceną 8732,836 to za dużo, ale gra z oceną 8732,837 warta jest każdej cenie). I nie dawajcie żadnych reklam, dajcie 25 płytek co miesiąc i zmniejszcie cenę do 2 zł (wtedy ludzie kupowaliby wasze pismo zamiast chleba). Przecież lubicie swoją pracę, możecie więc pracować za darmo. I nie drukujcie maili tych wszystkich debilów, drukujcie tylko moje maile. I nie śmiećcie się z ludzi, śmiećcie się z kalfariorów. Albo najlepiej w ogóle się nie śmiećcie, to podobno niezdrowe. I nie piszcie o chaklerach, lamerach i piłatach, bo jak moja babcia to zobaczyła, to pomyślała, że piszecie o ruskiej mafii. Tak się biedna przekeła, że skończyła w szpitalu z atakiem serca. I to wszystko przez was. I druga wojna światowa też była przez was. Mój kot przez was linieje, a mój pies ma ataki padaczki. Spadają na drzewo i nie denerwują zwykłych, prostych (albo garbatych) ludków jak ja. A w ogóle to jestem dziewczyną, co wy na to?

Egzorcystka

Wooohooohoo... witaj w naszym Klubie Wariatów! :). Chcesz zostać jego honorowym... eee, ten... to by dwuznacznie zabrzmiało. No dobra, bądź naszą maskotką :). A jak będziesz grzeczna, to damy Ci posićkać gumowego kurczaka i pojeździć na naszym wielbłądźcy Hermenegildzie wokół biurka naszej prywatnej & powabnej sekretarki. A co! A jak będziesz wyjątkowo grzeczna, to Smuggie pokaże Ci swojego stepującego dobermana z pozytywką... (Ciicho bądź, Jedi, jego posiadanie jest przecież nielegalne...).

List nie jest skierowany do redaktorów CD-Action, ale raczej do osobników płci męskiej komputerowego półświatka. [a my to niby kobiety?! - redakcja] (...) Naukowcy mimo wszystko dowodzą, iż istnieją pewne różnice w budowie mózgu kobiety i mężczyzny (...) Niestety (dla was) kobiety są jednak inteligentniejszej lub co najmniej tak inteligentne jak ponadprzeciętny mężczyzna. A jeżeli kochani koledzy-komputerowcy mają jakieś wątpliwości, to uprzejmie odsyłam do listów (...). Tu już w całości pełni możemy pochwiliwiać możliwości intelektualne niektórych przedstawicieli Waszego gatunku. (...) Zdanie: "Dlaczego naskakujecie na piratów, przecież oni też chcą zarobić?" jest po prostu poniżej pasa. Co w tym złego? Mam nadzieję, że temu panu wkrótce ukradną samochód, bo złodziej będzie szczęściarzem. W końcu nikt na niego nie będzie naskakiwał, bo biedaczyna chciał tylko zarobić. (...) A teraz muszę się pochwiliwić innym czytelnikom, że ja w swoim męskim towarzystwie jestem traktowana jak równoprawna (a często wręcz doświadczonej) gracz! Tak! (...) A co do Shivo (któremu absolutnie nie zarzucam braku inteligencji), to nawet miałam zamiar udostępnić mu swój adres. W końcu stwierdził, że poznanie kobiety, która zna się na komputerze, byłoby niemalże cudem. A ja jestem dziewczynką o złotym sercu i miałam szczerą ochotę uchylić nieba drogiemu koledze, umożliwiając mu poznanie siebie... Rozmysłam się jednak, bo nie jestem pewna, czy Shivo jest na takie szczęście przygotowany. Tak czy inaczej: MEŻCZYŹNI NA ALASKĘ, A KOBIETY DO KOMPUTERÓW! Jednocześnie muszę podkreślić, iż nie jestem zwolenniczką ulgowego traktowania kobiet. (...) Uściski.

Namesa

Ghhhh... nie tak mocno!

Wojny, potyczki, podchody

Czuje się zniesmaczony "wojną", "potyczką" (czy jak to nazwać) pomiędzy XXX i YYY. [tak było w liście: zapewne szło o rozmaite wojenki pomiędzy nami i konkurencją - Smg] (...) Deklaruję, głównie Smug, że jeśli dyskutować, to na poziomie i o konkretnych. Mam inną propozycję - absolutny szlaban dla wszelkich dyskusji na te tematy. Ten temat NIE ISTNIEJE na łamach.

Czy jednak przemilczanie jakiegoś problemu COKOLWIEK rozwiąże? A dla niektórych takie milczenie jest równoznaczne z przyznaniem się do winy...

Po prostu nie odpowiadajcie na żadne listy typu "a w XXX napisali, że CDA..." (...) Niech piszą, co chcą, bądźcie ponad to.

Mally

Cóż, spróbujemy "s nowym godom", jak mówią Rosjanie (czyli "z nowym rokiem") całkowicie ignorować takowe teksty.

Refleksje & strach

Na początku chciałbym zaznaczyć, że jestem jednym z tych nielicznych już prawdopodobnie (mam nadzieję, że nie) dinozaurów, wychowanych na świętej pamięci magazynie Top Secret. Do dnia dzisiejszego przetrzymuje sterty papieru tegoż mieszcznika, który swego czasu był - to trzeba powiedzieć - najlepszym czasopiśmem ukazującym rynek gier komputerowych w Polsce. Ten zaś był wtedy dopiero co rozwijającym się procesem w pokomunistycznej gospodarce naszego kraju. Gry ukazywały się ze znacznym opóźnieniem, a o spolszczeniu choćby takiego tytułu jak Kyrandia: Hand of Fate trąbiono a trąbiono!

Stare czasy, ja sam mam Bajtki i Komputera z połowy lat 80, gdzie np. reklamowano superokaz: XT 12 MHz, 2 MB RAM, monitor mono chyba 12" (grafika tylko w trybie tekstowym i mniej niż 320 x 200) + 2 stacje dysk-ów za marnie 2500 \$ (przy średniej polskiej pensji rzędu 20-30 \$ miesięcznie...). Heeeej.

W przeciwieństwie do dzisiejszej rzeczywistości nie była to najnormalniejsza codzienność - gry były szalenie drogie jak na owe czasy (no choćby jeden przykład: 1995 r., Under a Killing Moon - jedynie 2 300 000 starych złotych (!!!) - 230 nowych), a spolszczenie gry powodowało kolejne koszta ponoszone przez wydawcę, a raczej przez dystrybutora w Polsce... a ostatecznie przez gracza. Tak więc drodzy, świeżo upieczeni posiadacze skrzynki na gofry (czytaj: pece-ta): rynek gier komputerowych w naszym kraju odniósł już sukces! Bah!... żeby to jeden! Na to, co mamy dzisiaj, musiano pracować wiele lat i oddać przy tym hektolitry świeżego, cuchnącego potu. Dziś toczy się wręcz walka o klienta; co za tym idzie, następuje opuszczanie cen na tyle, na ile jest to możliwe. Gdybym miał się oprzeć choćby na wyżej przedstawionym przeze mnie przykładzie (Under a Killing Moon), czyli grze-prekursorze kolejnych przygódówek, grze, której jakość waliła wszystko to, co się wcześniej widziało... to taki choćby Unreal Tournament kosztowałby dzisiaj - uwzględniając inflację roczną i parę tam innych jeszcze proceduralnych bzdur - około 400-450 zł (!!!), a kosztuje około 90 zł. Tak więc nie piszcie już, że w Polsce jest źle i że gry są niedostępne dla graczy. Wiem, że zawsze znajdzie się taka pierdola, która bluźnąć będzie wzdłuż i wszerz na obecną sytuację, dopóki nie dostanie gier za darmo, ale - jak to kiedyś ktoś umiejętnie na łamach TS napisał: takich to trza zresztować i zawirusować! :)

Kolejnym problemem, jaki chciałbym poruszyć, jest... strach, jaki towarzyszy przy pisaniu do Was. Ludzie!!! Czy Wy wiecie, ile razy już (do tego momentu mego listu) przeczytałem te - mogę szczerze powiedzieć - WYPOCINY??? To jest okropne!!! Nawet podczas swojej matury pisemnej z języka polskiego nie miałem takich zmartwień. To jest ogromny minus dla CDA. Może i jesteście oblegani jakimis bluźmiami, fakami czy też zmaterializowaną niechęcią przysyłaną do Was w postaci C4, ale chłopaki: starajcie się ignorować listy od tychże delikwentów, bo po dziś dzień odbija się to na nas - ludziach, którzy chcą napisać, porozmawiać, wymienić zdania na te i na tamte tematy... Otóż przeczytacie list od takiego bobka, łapiecie tryb "extremally bloody thing", a efekt - zaledwie jednego "maluczkiego" frajera - widoczny jest przy odpowiadaniu na kolejne dwa listy, co czasem wyraźnie dajeć nam do zrozumienia (zalecam jedno "green cookie" podczas przeglądania piśmiel do "ekszyn redakszyn" :)... a na to redakcja głośnym wrzaskiem: Let me have it! :).

Darshan

Nie, bez strachu panowie - kto napisze normalny list, dostanie normalną odpowiedź. Ale jak chcecie podymić, ześwirować i bluźnać, co popadnie - oczekujcie, że odpłacimy podobną walutą. Z karnymi odsetkami liczonymi od czasów zbурzenia Bastylii. A jeśli ktoś ze strachu przed złośliwościami sprawdzi pisownię w słowniku czy choć włączy autokorektę w Wordzie i postara się wymyślić jak najlogiczniejsze argumenty zamiast bluźgów - no to tylko się cieszyć! Przyda się na maturze albo choć egzaminie do liceum!

Niedoinformowany

Do czego służy dział "Gamewalker", bo do tej pory nie załapałem?

MarQs z Poznania

Do grażłastej trybicy trójdzielnej oraz wstecznej i wsze-tecznej (tak, tej wyćpielowanej wzdłużnie), Watsonie! Co w tłumaczeniu na ludzki język znaczy mniej więcej: jest to skrócony przewodnik po recenzowanych w danym

numerze grach (taki zmodernizowany miniołtupiacz z chłodnicą do skrzypiec ręcznie struganą na osie - Jedi). Ponadto możecie poznać, co o danej grze sądzą inni re-daktorzy, a nie tylko recenzent. Naturalnie to teoria, bo w praktyce komentarze nierzaz są o wszystkim, tylko nie o grze - no ale tak to bywa, jak się dopuści tę bandę naładowanych sterydami pakerów do klawiatur :).

Inglisz inwejtyn

(...) O czym to ja miałem pisać? Już wiem o inwazji złych Anglików na Wrocław. Dlaczego wszystkim wydaje się, że CDA po tym ataku zostanie całkowicie przemienione w jakieś superkomercyjne pismo, dla ludzi, którzy nic nie wiedzą o komputerach, i innych niby-hakerów? Pomyślmy nad tym problemem, może wydaje się, że po tył najazdach (od początków istnienia naszego kraju byliśmy nękani przez sąsiadów, po części także ze swojej głupoty), gdy zabrakło hitlerowców i komunistów, trzeba znaleźć nowego wroga - kto nim będzie? Oczywiście Anglicy, nie pomagali nam w czasie II wojny światowej [no jak to nie? - red.], więc odegramy się na nich teraz. Bić Anglików! Nowe hasło na murach. Ale kto w czasach kapitalizmu i ostrej konkurencji (czasami za ostrej) próbuje zabić "kurę (może jednak gumowego kurczaka) znosząc złote jajka"?

Gizmo

Ciiicho, nie znasz się, czytelnicy wiedzą lepiej. Ponadto i tak wszyscy wiemy, że tak naprawdę to są masoni z Cze-czenii, którzy tylko udają Anglików. Dowód? Bardzo pro-sze - nie rozumiem po angielsku! Mówię do nich moją najlepszą angielszczyzną (a mam dyplom: ukończyłem listownie kurs - tygodniowy - angielskiego dla zaawan-sowanych niezaawansowanych), a ci robią wielkie oczy i NIC nie kumają!

Nie ma sensu czytać!

Mam tylko jedno do powiedzenia, mianowicie czyta-jąc listy (...) doszedłem do wniosku, że nie ma sensu czytać tych bzdur [OK, już nie czytam tego dalej :) - Smg] . (tzn. waszych wymijających odpowiedzi). Sami przynależcie, że nie znacie wszystkich odpowiedzi (np. list Mr. Cooper & Mr. Omen w 10/00), wiec po co w ogóle takie odpowiedzi pisać, można przecież napisać "nie znamy odpowiedzi na to pytanie", ale nie, Wy oczywiście udajecie, że wiecie.

Tylko Bóg wie wszystko. Ponadto nie udajemy, że wie-my - czasem wiemy i nie możemy powiedzieć, czasem zaś po prostu nie wiemy - i wtedy mówimy, że nie wie-my. Gdzie niby udajemy, że coś wiemy, gdy nie wiemy? (Namotałem?).

A teraz przytoczę, co to napisaście kilka listów wcze-sniej "Lamerstwo to nie wiedzenia, a UDAWANIE WIEDZY!", tzn. jeżeli udajecie, że wiecie, to jesteście lamerami, jak widać:-).

Jeśli świadomość, że jesteśmy lamerami, sprawia, że masz lepszy humor - to nie ma sprawy. Możesz nawet rozgłosić, że robimy pod siebie dwa razy dziennie. Nie zaprzeczamy. (O chwiliunia! Mów za siebie! Świntuchu jeden... - Jedi).

(...)Pierwszy i ostatni raz kupiłem to pismo, po pro-stu jest bezużyteczne, za mało programów, jakieś bez-nadziejne bzdury. A i moglibyście sprzedawać CD osobno, bo większość się płaci za tę ***** okładkę tego pisma niż CD, a i tak w tym piśmie jest 50% reklam. Zresztą co Was to interesuje, Wy - jak inni - nie myślicie o dobru czytelników, tylko ile wynosi Wasza pensja.

A Ty niby tylko o tym; jak zbawić świat. dumasz, ideali-sto? Dobro czytelników = dobre, ciekawe pismo = większy popyt na nie = większy nakład = wyższe pen-sje (taka jest przynajmniej teoria). Zatem myśląc o pen-sjach myślimy o czytelnikach - i na odwrót. Stąd stale o Was myślimy, co tu kręć, i chcielibyśmy żebyście byli na-aaaajszczęśliwsiymi czytelnikami na świecie. Widzisz, jakie z nas bezinteresowne aniołki?

Cóż, taka jest prawda :)

Radoszka z Radomia

Prawda jest jak d**a - każdy ma własną. Ta Twoja jest jednak nieco dziwna.

Analfabetyzm

Od pewnego czasu wśród nowych użytkowników PC

szerzy się, jak to ja nazywam, analfabetyzm kompu-terowy. Jest on coraz częściej zauważany i porusza-ny przez starszych użytkowników. Żeby wam lepiej przedstawić mój pogląd w tej sprawie, cofnę się o parę lat. Do czasu, kiedy ludzie całymi godzinami sie-dzieli przed migającymi na czarnym tle białymi liter-kami. (...) Mówię oczywiście o zmierzchłych czasach DOS-a. (...) Każdy znał wtedy wszystkie, a przynaj-mniej większość komend tego systemu. Dlaczego? Bo był ZMUSZONY do zapoznania się z nimi. (...) Ale zobaczmy, co się działo później. (...) Po jakimś cza-sie powstaje Windows. Jak to się mówi, jest on "przy-jazny dla użytkownika". Jest również systemem intu-icyjnym opierającym się na siatce skojarzeń. Jednym słowem, można go poznać w kilka godzin (nie mówię tu oczywiście o jakichś zawansowanych opcjach, ale o podstawowych funkcjach). Młodzi użytkownicy uczyli się instalować gry... po czym nie robili nic in-nego, tylko grali. Nie byli już, tak jak w DOS-ie, zmu-szeni do nauki poleceń. I stało się to, co stałoby się w szkole, gdyby nie było ocen. By człowiek się uczył, musi istnieć coś, co go do tego popycha, a Window-sowi najwyraźniej tego brakuje. Na szczęście powsta-ły jeszcze różne alternatywy dla Windows o wiele od niego ambitniejsze. Przykładem jest Linux, który ostatnio zdobywa coraz większą popularność. Uwa-żam to za dobry znak, ponieważ jest to system, w którym trzeba wykazać się pewną inicjatywą i aktyw-nością. Podsumowując stwierdzam, że pewną winę za tak małą wiedzę i beczynność użytkowników pece-tów ponosi Windows, i jednocześnie winszuję Gate-sowi za to, że potrafił stworzyć coś tak wygodnego (i znowu wszystkie zaszczyty przypadają jemu, jakby robił to wszystko bez niczyjej pomocy :)).

łow. Bierut

Ale bluzgi też idą tylko na niego :). Chociaż za te -dziesiąt mid \$ to ja też bym się pozwolił troszkę poobrazić :).

Tanie gry...

Świat potrafi nas czasem kopnąć w Rzyć (nie w rzyć, ale Rzyć właśnie). Jakkolwiek w moim mniemaniu lektura AR ma mi dostarczyć głównie rozrywki, zd-raża się, że czyjaś opinia wyprowadzi mnie z równo-wagi. Tak stało się i tym razem. Chodzi mi konkret-nie o 10/00 i list ze strony 188, który podpisaście jedynie ??? z ??? co [ten o tym, że każda gra może koszt-ować 20% tego co teraz - red.]. Nie będę ukrywał, że wiem coś (nie powiem co :)) o robieniu gier kompu-terowych i o kosztach z tym związanych. Z tego więc powodu pozwolę sobie przeprowadzić następującą symulację. Założmy, że do robienia gry zatrudnimy ekipę 10 ludzi. (...) Każdemu z nich płacimy po 2000 PLN miesięcznie (to naprawdę nie jest dużo), więc po roku pracy (a tyle CO NAJMNIEJ trwa stworzenie gry) mamy w rubryce "Koszty" sumę 240 tys. Teraz po-trzebny nam jest jeszcze człowiek od marketingu i reklamy, który otrzyma pensję tej samej wysokości. Zakładamy, że komputery spadły nam z nieba i do tego takie, że nie ma potrzeby ich upgrade'ować w trakcie prac (ech, marzenia...:)). Jednak za zrobienie do gry muzyki i zakup potrzebnych do niej dźwięków zapłacimy razem... powiedzmy 10 000 PLN. Teraz - nasza ekipa zużywa prąd i wodę (na herbatę podczas pracy :)), używa telefonu, płaci za wynajem lokalu itp. Optymistycznie przyjmijmy, że te koszty miesięcznie wynoszą 2500 PLN, co daje sumę 30 tys. Koszt wy-tłoczenia płyt, drukowania instrukcji i pudełek oceń-my na 5 PLN za egzemplarz, których mamy zamiar wypuścić 5000 (nie zważając na egzemplarze "autor-skie" i reklamowe - np. wysyłane recenzentom w cza-sopismach). Sumując rok naszej pracy (pomijając rze-czy tak nieistotne jak ZUS, podatki, koszty reklamy i dystrybucji, koszt zakupu sprzętu i jego napraw) do-wiadujemy się, że wyciekło nam z kieszeni 329 000 PLN. Jeśli uda nam się w ciągu roku sprzedać 5000 kopii naszej gry (co w Polsce nadal pozostaje w ra-mach pojęcia "sukces") w "bandyckiej" cenie 80 PLN za sztukę, wróci do nas 400 tys. Przypomnę, że cho-dzi tu o okres ROKU (w tym czasie nadal utrzymuje-my ww. ekipę, która może rozpocząć pracę nad na-stępną grą i zapewnić zyski w dalszej perspektywie).

Zysk z tego przedsięwzięcia wyniósł więc 71 tys. (za-uważcie, ile kosztów pomineliśmy!), które trzeba po-dzielić między znacznie więcej ludzi niż wymienilem powyżej. Jak łatwo obliczyć, cenę gry w przynajmniej 82% stanowią koszty jej produkcji, gdyż symulowa-na przeze mnie sytuacja opisuje malutką firmę z ma-lutką grą... Niech więc nikt nie mówi, że mogą pra-cować za jeszcze mniej!!!

Kochani gracze, pamiętajcie, że gry nie powstają same. Nad grą pracuje się po 6-7 dni w tygodniu przez 10-12 godzin, a nawet więcej, jeśli trzeba, a wszystko po to, żeby jakiś mądrała napisał do niej

cracka i potem sprzedawał na bazarze po 15 PLN? Musicie się nauczyć, że gra to nie jest towar pierw-szej potrzeby - to wcale nie jest konieczne mieć 10 lub więcej nowych gier w mieszkaniu... Ale do tego musi chyba wyemigrować jeszcze całe pokolenie. Pozdra-wienia dla Barnaby. Darmowe piwo dla wszystkich. Billy Gates na prezydenta.

Remigiusz Nowakowski

Drogie gry (i programy)...

(...)Niełże tępicie piratów (...) Gościu kupuje sobie le-galną wersję i kopiuje, a następnie sprzedaje z zy-skiem. I wszystkim to pasuje, prócz nadzianych po-lityków, którzy pod wpływem zachodnich polityków wprowadzają ustawy antypirackie.

Ech, zapomniałeś jeszcze o międzynarodowym żydo-stwie, ew. żydomasonokomunie, która w ten sposób niszczy Naród Polski (koniecznie Dużymi Literami, choć to niezgodne z naszą ortografią - ale Prawdziwy Polak ma ją głęboko gdzieś). Czuję się prawie jak na jakiejś blokadzie dróg :). (Zapomniałeś wspomnieć o między-narodowym spisku komunistów i cyklistów - Jedi).

Sam wolę legalne produkty, ale nasze państwo i na-ród nie dorosły jeszcze do tego, aby stać nas było na legalne produkty (...) aż się płakać chce, gdy się pa-trzy na to wszystko z perspektywy zwykłego człowieka (...), który widzi te piękne witryny sklepów, gdzie np. kurtka Adidasa kosztuje 500 zł. A ja pensji mam 800 zł, z czego 310 daję na studia informatyczne. Dlatego kupuję piraty (...) Jak chcecie się ze mnie pośmiać, że zarabiam 800 zł miesięcznie, to jestem do dyspozycji (...), a moje poparcie dla piratów bę-dzie nadal.

Stop. Po pierwsze NIGDY nie kpiliśmy i żartowaliśmy z tego, że komuś jest ciężko czy że go nie stać na te czy inne dobra. Bo to by już nie było nawet chamstwo, a zwykłe prostactwo. Niemniej nie radziłbym narzekać; popatrz na to, co dzieje się choćby niedaleko naszych granic: tu wojny, tam średnia pensja sięga AŻ 60 \$ (i wcale nie mówimy o Etiopii!), co oznacza, że jest bar-dzo wielu, którzy zarabiają połowę tego itd. Mogłes trafić gorzej. No i choć masz pracę... To na pociechę. Pi-szesz, że oddajesz niemal pół swej pensji, aby studio-wać informatykę. Zajmie Ci to parę lat. Potem np. za-łożysz własną firmę (co kosztuje), kupisz sprzęt i software (też kosztuje) - patrz list wyżej. Wszystko po to, by w końcu się czegoś dorobić i nie tylko patrzeć na lśniące wystawy. Powiedzmy, że wpadniesz na pomysł na świetną grę albo program. Kolejne parę lat będziesz sobie odmawiał wszystkiego. spał po 4-5 godzin dzien-nie, żywił się suchymi bułkami - by mieć kasę na reali-zację projektu. W końcu - jest! Masz swój klucz do Se-zamu! Masz program, którego napisanie kosztowało Cię OGRAMNE wiełoletnie wyrzeczenia - począwszy od od-kładania kasy na studia. Lecz teraz w końcu los się od-wróci, teraz w końcu będziesz miał szmal... - marzysz. Po czym-widzisz, jak setki Kaziów na giełdzie sprzedaje ten program po 10-20 zł od sztuki, a ty masz z tego g***. Wtedy zapewne pojmiesz, że mimo wszystko pi-ractwa nie warto popierać, bo kto kiedykolwiek... będzieś się ciężko wpieniał, jak ktoś Ci powie, że kupi legalną wersję, jak obniżysz cenę do tej giełdowej, i że go nie stać, by wydać te 80 zł na oryginał (a Ty z tych 80 na rękę dostajesz 10-15 zł na czysto). I będziesz mu to tłumaczyć. A on... nie będzie Cię słuchał.

(...) Ileż razy widziałem nadzianych dupków w dre-sie Adidasa i butach Nike za pięć stów, kupujących u Ruskich pirackie kopie za 15 zł. Aż płakać się chce.

Claude Skowroński

Tu masz rację - takim to bym kopał tę ich najmańdrzejszą część ciata (tyłek, jakby ktoś miał wątpliwości), bo sam dostaję piany na ustach, jak gość z komórka za 2000 zł i garniturze za drugie tyle narzeka, iż kupuje pirata, bo go - sniff, sniff - nie stać na tak drogie oryginałki. Nie-mniej powtarzam raz jeszcze: gry to nie chleb! - nie jest to artykuł pierwszej potrzeby. Gry to kaprysy nabywcy - kupuje je, bo chce, a nie bo musi. A nigdy nikogo nie stać na wszystkie zachcianki - ja sam chciałbym np. mieszkania większego o minimum (1)35 m kwadrato-wych, fajnej nowej DOBRE) bryki, mieśnięcych wczą-sów na Dominikanie w hotelu z pięcioma gwiazdkami itp. Ale ponieważ mnie nie stać - i wątpię, by kiedykol-wiek było - zostają mi tylko (póki co) marzenia i ciesze-nie się z tego, co już mam (a za wiele to nie mam). Ale na pewno nie okradam nikogo i niczego, by móc sobie coś kupić...

(...) Potepiacie piractwo (...) ale jednocześnie mniej lub bardziej świadomie je popieracie, publikując np. taki artykuł jak "Biurokracja" w 10/00 - porady do

MS Office (...) wartego jakieś 2000 zł. Może jesteście przekonani, że większość czytelników ma w domu jego legalne kopie? Bo jeśli nie, to sami zachęacie młodych ludzi do przetestowania porad na pirackiej wersji.

Hipopotam! Ehm, to nie to słowo, mhm... mam - hipo-krzyja! Tekst adresuujemy faktycznie do tych, co mają legalne wersje (lub wkrótce mieć będą), oraz do tych, którzy... mają z nimi styczność - w pracy! A takich ludzi jest MNÓSTWO. Ponadto jest to argumentacja na po-ziomie: "pokazując najnowszy model Merca skłaniacie młodych ludzi, by go ukradli, bo przecież nie stać ich na zakup takiego wozu". - Zatem należałoby zamknąć wszystkich redaktorów pism motoryzacyjnych za nama-wianie do przestępstwa?

Artykuł (...) jest słaby i traktuje temat bardzo wyrwy-kowo. Początkujący sobie nie poradzi, a zaawanso-wany już to umie.

Wyrwykowość jest oczywista - to nie instrukcja obsługi programu, a tylko garść porad i ciekawostek, przezna-czona właśnie nie dla całkiem zielonych (ci mają do poczytania instrukcję) ani ekspertów (tym nic radzić nie trzeba). To tekst dla tej masy średniaków, którzy już coś umieją, ale nie znają trików, które ułatwiają życie. Po-równując to np. do Quake'a - to są porady nie jak zain-stalować grę czy optymalizować kod źródłowy, żeby wyciągał 200 fps w 1200 x 1024 na P100 :), ale jak zro-bić rocket jumpa.

List ten napisałem w MS Word 2000 (oryginał) [Gra-tulacje! Tak trzymać! - red.] i uważam, że oryginalna książka dołączona do programu jest bardziej przy-datna do nauki niż ten Wasz artykuł.

Iktorn Z Wolsztyna

A do nauki czytania lepszy jest elementarz niż książka telefoniczna! Rozbroiłeś mnie :-D

Kolejny niedowiaderek

Uważacie się za najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy.

Nie "się uważamy", ale takie są fakty, czyli "tak nas określała niezależne instytucje kontrolne", na przykład Związek Kontroli Dystrybucji Prasy.

Skąd i na jakiej podstawie tak twierdzicie - CBOS zro-bił dla Was sondaż?

Cz-y-t-a-j-c-i-e F-A-Q (zaraz normalnie chyba mnie coś strzeli...). Ale dla ciężko (t)opornych szybki wykład po raz n-ty i ostatni: w stopce, obok nakładu, macie logo takiej specjalnej - niezależnej! - instytucji (taki znaczek w kształcie zapeczki na głowę zrobionej z gazety), któ-ra kontroluje, czy podany przez redakcję nakład odpo-wiada faktycznemu. Każda licząca się gazeta, która po-ważnie traktuje i siebie, i czytelników SAMA i DOBRO-WOLNIE poddaje się takim kontrolom, udostępnia fak-tury z drukarni, hurtowni itp. itd. I na podstawie specjalnych broszur wydawanych przez wspomnianą instytucję twierdzimy, iż mamy - w momencie, gdy pi-szę te słowa - największy nakład w kraju w branży pism komputerowych. A instytucja ta gwarantuje to swym autorytetem.

Nie wzmówicie mi, że cały nakład rozchodzi się na pniu, od dechy do dechy?

Gdyby tak było, to osoba ustalająca nakład CDA powin-na dostać łomot za to, że... ustaliła go NA ZA NISKIM POZIOMIE! Widać tu całkowity brak rozeznania w bran-żowych realiach. Nakłady ustala się tak, by to pismo czekało w kiosku na czytelnika, a nie czytelnik biegał od kiosku do kiosku w poszukiwaniu swej ulubionej gaze-ty (gdyż mógłby w końcu się zezłościć i kupić inną, któ-ra akurat była pod ręką). Zatem wiadomo, że jeśli dru-kujemy 200 000, to sprzedaje się MNIEJ, a zwroty są potem sprzedawane jako archiwalia (bó skąd by się wzięły?). Swoją drogą we wspomnianej broszurce po-dana jest też liczba SPRZEDANYCH (aha...) egz.

Uważam, że takie pisma jak ZXZ, XYX, XXX też się do-brze sprzedają i chyba wcale nie gorzej.

Iktorn Z Wolsztyna

Dwa z nich poddają kontroli swe nakłady - więc wiem, że wychodzą i sprzedają się w mniejszej ilości niż CDA. Co do trzeciego - nie mam oficjalnych danych, a nieofi-cjalnych nie będę nagłaśniał. Ale gdyby ta czy inna re-dakcja sprzedawała więcej niż my, to by się pewnie pochwaliła - nie bój nic :). A na koniec WIELKA prośba do Iktorna (i nie tylko): poczytaj wstępnie! do tej ru-

bryki, a szczególnie fragment dotyczący FAQ... Nie bądź-cie, panowie, egoistami - zobaczcie, ile szpałt w tym AR zjadają teksty, w których piszę to, co już od wielu mie-sięcy napisane jest w FAQ!

Faceci są lepsi!!!! :)

Szanowna redakcja. Piszę do was w bardzo ważnej sprawie. Mianowicie chodzi o wydrukowanie w nu-merze październikowym roku pańskiego 2000 w dziale "Na Luzie" "Dyskryminatora" pt. Tajemnica Raju. Jak tak można poniżać mężczyzn? Wiem, że drukowaliście już kiedys teksty w stylu "Dlaczego pies jest lepszy od kobiety" lub "Dlaczego łodówka jest męczyzna", lecz ten tekst to był szczyt cham-stwa. Jak tak można wyzywać mężczyznę? Cytuję: [tu długi cytat :)- red.]. Było jeszcze więcej tych bredni, a już najbardziej się wkurzyłem, gdy przeczyta-łem, że mężczyźni lubią zabijać! Kompletny brak to-lerancji!

Tak jest, paskudne pudernice nas zniesławiają!!! Ojji-jejijji, we wstępeętne baby... (oh, makijaż mi się rozma-zał ze zbурzenia...).

Po pierwsze, mężczyźni tak samo kłamią jak kobie-ty, są tak samo próżni, jak i one, i tyle samo oszu-kują!

Eeeej!... Chyba miałeś BRONIĆ facetów, co?

Po drugie, mężczyźni dlatego w czasie historii tyle zabijali, bo byli w wojsku w czasie, gdy w ich pań-stwie jakiś psychopata przejął władzę i rozpętał woj-nę (vide a. hitler - specjalnie piszę małymi literami, wyrażając niechęć do tego czegoś). A że kobiety nie były wcielane do wojska, to już inna sprawa. Sądzę, że gdyby pozwolono im wstępować do wojska, to zabijałyby tak samo. Po trzecie, mężczyźni wcale nie wyglądają głupio (...). Po czwarte, wam dziewczyno-m wyjdaje się, że my po prostu lubimy brutalizm i coś inne. Mówię Wam! Po prostu kobiety i mężczyź-ni mają odmienny punkt widzenia na daną sprawę. Dajmy na to komputer. Z wielu listów wynioskowa-ję, że dziewczyny uważają, że mężczyźni lubią bru-talność, lecz my po prostu lubimy technikę.

Jedno drugiego nie wyklucza - np. wyjęcie korka z bu-telki (z octem!... też... nie wiem czemu nagłe pomyśla-łem o Lordzie Yabolu?). To wymaga jednocześnie i tech-niki (korkociąg), i brutalności (gdy korkociąg zawodzi). Że o wielu innych elementach życia - gdzie technika i siła pięknie się dopełniają - nie wspomnę.

Lubimy obcować z maszyną (choć z dziewczynami też trzeba)...

No - skoro trzeba? Jak mus to mus, pa pa moja maszy-neczko, trzeba pomyśleć o przetrwaniu gatunku! Ale czekaj tutaj na swojego dziubdziusia, zacisnę zęby, zro-bię co należy i wracam do mojej pieszczoszki, a ti ti ti, moja ty milutka przekładnio pneumatyczna...

...i to nam sprawia przyjemność.

Przybij piątkę! Prawda z ust Twych kapie i chłapie wokół! Yeah! To sprawia nam przyjemność!!! Ale chy-ba nie tylko nam.

Po szóste, jeśli autorem tego "dyskryminatora" jest chłopak, to niech się wstydzi! Lecz jeśli dziewczyna, to ten list powinien uświadomić im, jacy naprawdę jesteśmy.

Tolerancyjni, z wielkim poczuciem humoru, nie dający się podpuścić, nie wpadający w szewską pasję nad byle żartobliwym tekstem... tacy jesteśmy! A kto sądzi ina-czej, ten pewnie jest kobietą - albo i gorzej! Dwoma ko-bietami! Z czego jedna to blondynka! A druga... też!

I po siódme, szkoda, że takie coś wydrukowała moja ulubiona gazeta (niektórzy mo koledzy przestali was przez ten tekst kupować)...

Przedstawiciel płci męskiej

I jak Was nie lubię, Nasi Kochani Czytelnicy, Piszacy Li-sty :)))! Szczególnie, że nie wygląda to na podpuche. Gdzie ja inaczej bym się tak cieszył, jak nie przy lektu-rze takich listów, gdzie bym się dowiedział tylu prawd o swej płci... A co powiesz w takim razie na tekst z NL 11/00 - o wyższości kompów nad facetami? Ehm, może lepiej nie mów - i tak już ledwo ziپیę ze śmiechu :).

SMUGGLER & MR JEDI

Przedstawiciele płci męskiej
Wielbiciele płci żeńskiej

Omnia 2001 Najbardziej multimedialna

Encyklopedyczny
pakiet edukacyjny
na czterech
płytkach CD-ROM

nie tylko encyklopedia!

- Encyklopedia
- Słownik wyrazów obcych W. Kopalińskiego
- Atlas ciała ludzkiego
- Literatura polska
- Multimedialna encyklopedia sportu
- Atlas świata
- Interaktywne mapy tematyczne
- Wydarzenia XX wieku
- Wirtualne wyprawy
- Historia
- Ludzie
- Świat wiedzy
- Mediateka
- Prezentacje 3D
- Malarstwo
- Galeria multimedialna
- Internet
- Dziedziny
- 55 000 haseł encyklopedycznych i słownikowych
- 6500 zdjęć i ilustracji
- 600 map
- 450 nagrań
- 300 tabel
- 130 filmów i animacji
- Interakcje, obiekty 3D, zdjęcia panoramiczne



Gra
edukacyjna
„Planeta
Omnia”

www.omnia-online.pl, infolinia (0 22) 644 50 36

Do nabycia w dobrych księgarniach multimedialnych, kioskach i supermarketach

KONTYNUACJA NAJLEPSZEJ GRY STRATEGICZNEJ WSZECHCZASÓW

CYWILIZACJA II

PRÓBA CZASU

3 w 1

TRZY GRY W JEDNEJ!



W SPRZEDAŻY
JUŻ W STYCZNIU

Gry z serii „Cywilizacja” to jedne z najlepszych gier strategicznych jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Cywilizacja 2 Próba Czasu to kontynuacja tej serii i tak naprawdę aż trzy gry w jednej! Pierwsza to Cywilizacja II, klasyczna gra strategiczna, której akcja rozgrywa się na powierzchni naszej planety, druga to Wszechświat Lalande 21185, którego akcja rozgrywa się w kosmosie na odległych, niezbadanych planetach trzecia to Świat Midgardu, czyli miasta w chmurach, głęboko pod powierzchnią lądu lub w podwodnej otchłani. Podejmij wyzwanie - stwórz potężne i rozwinięte mocarstwo w każdym z tych odmiennych światów. Wyrusz w podróż w nieznaną, by odkryć, a następnie podbić nowe ludy, kultury, dzikie lądy, wielkie kontynenty. Buduj, broń się i atakuj. Zarządzaj swoim światem mądrze i sprawiedliwie, bądź władcą bezwzględny ale i rozważny. Stań się częścią historii.

Po raz pierwszy możesz dołączyć do trzymilionowej rzeszy fanów Cywilizacji 2 grając w profesjonalnie przygotowaną polską wersję gry i płacąc jedynie 79 złotych!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com



MICROPROSE

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Składy i wysyłka: CD Projekt, Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 78, Warszawa ul. Perewa 2, tel. (0-22) 654 23 65, Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 69
© 2001 Hasbro Interactive, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TIPSY

Airfix Dogfighter

• Wpisz podczas gry:
hybris - God Mode
hefaistos - wszelka broń
athena - najwyższy Tech Level
admiral - wszelkie oznaczenia
autopilot - autopilot :)
racerwagen - hehe, czym to człowiek nie lata :)
slomo - wszyyyskooo jeeestttt wooolneee
birgeroco - a teraz szybko!
hades - przegrałeś :)

• Wpisz to w "mission selection screen"
prometheus - dostęp do wszystkich misji

Blair Witch Project Vol 2: Coffin Rock

Naciśnij **F10** i wpisz:
IWORKFORGOD - God Mode
GETINTOMYBELLY - wszelka broń
BIGHEAD - Big Head Mode
GIBNPLENTY - hm???
T2000 - wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH - max. zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - "mrozi" wrogów
BIGSTICKOFDEATH - shotgun
MEDIUMRARE - kusza
GOODTIMESMAN - dynamit
BURNYOURASSOFF - miotacz ognia
MEETMYPAL TOMMY - pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE - strzelba na słońce

Cue Club

Oto jakie "efekty" w CUE CLUB można uzyskać wpisując odpowiednie kody (w wirtualnych salach):
ccc>bombs - bile będą wybuchać
ccc>gravity - bile przyciągają się i zlepiają
ccc>marbles - bile stają się przezroczyste
ccc>sfx - śmieszne dźwięki, gdy bile uderzają o siebie

Cossacks - European Wars

Naciśnij Enter i wpisz:
supervisor - Fog of War On/Off
money - surowce
izmena - zamień się miejscami z graczem x (1-9 - wybór z klawiatury numerycznej)
multivar - naciśnij "p", a dostaniesz dostęp do wszystkich jednostek
www - aktywizuje niemal wszystkie poprzednie cheaty

Cultures

Naciśnij **F2**, wpisz: **funspeedup** - to przyspiesza grę. Jeśli chcesz wrócić do normalnego trybu, naciśnij P.

Delta Force: Land Warrior

Naciśnij tyldę [~] i wpisz:
drury - max. amunicji
kariya - nieskończona amunicja
roy - God Mode
corbet - niewidzialność
domi - artyleryjskie wsparcie

FIFA 2001

Wpisz w Main Menu:
Gimmethemoney - kasa
Playersmaybe - wolni (free) gracze
Bigheads - Big Head Mode



Gunman Chronicles

Wystartuj grę z wpisaną w linii komend sekwencją: **-dev -console -game rewolf** (np. :gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). W grze naciśnij ['] i wpisz:

/god - god mode
/noclip - przechodzenie przez ściany
/map X - skok do mapy o nazwie X

Heroes Chronicles: Master Of The Elements

Heroes Chronicles: Clash Of The Dragons

Podczas gry naciśnij **TAB**, by wejść w "talk-mode". Teraz wpisz kod, Enter. (Podejrzewam, że te tipsy zadziałają w KAŻDEJ grze z serii Heroes Chronicles).

nwcrcdpill - wygrasz
nwcbluepill - przegrywasz
nwcneo - skok na następny level
nwcmorphus - morale na maxa
nwcfollowthewhiterabbit - maksymalne szczęście
nwcnebuchadnezzar - żadnych restrykcji (?)
nwcwhatisthematrix - widzisz całą mapę
nwcignoranceisbliss - ukrywasz mapę
nwcoracle - widzisz "mapę skarbów" (puzzle mapę)
nwcphisherprice - szalone kolory
nwcagents - masz 10 black knights
nwcitrinity - 5 archangels
nwclosofguns - wszystkie maszyny obłącznie
wczion - wszystkie budowle
nwcthereisno spoon - 999 Mana + wszystkie zaklęcia
nwctheconstruct - 100.000 złota + 100 jednostek każdego surowca

Midtown Madness 2

Dostęp do wszystkich wozów
 Pojeźdź sobie chwilę VW Beate w "tour mode" w San Francisco. Zakończ grę. Teraz edytuj plik player1.sav i znajdź tam wyraz: **vpbug**. Teraz dopisz mu "p" na końcu (**vpbugp**). Wystarczy teraz wczytać ten plik (w grze) i...

No One Lives Forever

Naciśnij **T** i wpisz:
mpimyourfather - God Mode
mpwegotdeathstar - nieskończona amunicja
mpkingofthemonstars - wszelka broń + amunicja
mpmaphole - wygrasz misję
mpdrdentz - zdrowie na maxa
mpwonderbra - max. pancierz

mpyoulooklikeyouneedamonkey - hm, zdaje się, że to daje coś do pancerza?
mpgoattech - wszystkie upgrade broni
mpmiked - pa pa
mpbuild - sprawdź :)
mpasscam - widok w TPP
mprosebud - dostajesz coś dziwnego...

PacMan: Adventure in Time

Naciśnij ESC i wpisz:
IAINTSCARED - God Mode
SHOWMETHEMAZES - dostępne wszystkie levely
INEEDTHEPOINTS - wygrasz level
INEEDANEXIT - i/w
HONEYISHRUNKPACMAN - mały PacMan
HONEYIBLEWUPPACMAN - duży PacMan
UPCLOSEANDPERSONA - widok w FPP!
BEINGPACMANOVICH - i/w.
GETALIFE - masz 1 życie więcej
KILLME - aaargh!
PACSTATS - FPS i tym podobne bajerki

Project IGI

W głównym menu wpisz: **Nada**. Teraz podczas gry możesz wpisywać:
allgod - god mode dla wszystkich naszych ludzi
allammo - nieskończona amunicja
easy - teraz wrogowie są mniej groźni
ewww - zabija wszystkich wrogów na planszy

Star Trek DS9: The Fallen

• Nieskończone zdrowie
 Naciśnij [Tab] podczas gry i wpisz: **set plyr.ds9_sisko-eva health 9999** lub **set plyr.ds9_sisko health 9999**. (Zamiast 9999 możesz wpisać też dużo większą ilość 9-tek). Jeśli używasz innej postaci (Kira, Worf?), zastępujesz "sisko" poprzez "kira" lub "worf".

• Quick Savegame
 Naciśnij TAB i wpisz SAVEGAME, Enter.

• Quick Exit
 Naciśnij TAB i wpisz EXIT, Enter.

• Dostęp do dowolnego levela
 W katalogu system znajdź plik ds9.ini. Znajdź linię LocalMap=title.dsm i w miejscu "title" wpisz:
 M01_KiraL1A.dsm; M01_KiraL2.dsm; M01_KiraL1B.dsm; M01_SiskoL1B.dsm; M01_SiskoL1A.dsm; M01_Worfl1.dsm; M03_KiraL2.dsm; M03_KiraL1B.dsm; M03_KiraL1A.dsm; M03_SiskoL2.dsm; M03_SiskoL1A.dsm; M03_SiskoL1B.dsm; M03_Worfl2.dsm; M03_Worfl1.dsm; M04_KiraL1.dsm; M04_SiskoL1.dsm; M04_Worfl1b.dsm; M04_Worfl1a.dsm; M05_KiraL1.dsm; M05_SiskoL1b.dsm; M05_SiskoL2.dsm; M05_SiskoL1a.dsm; M05_Worfl1.dsm; M05_Worfl2.dsm; M06_SiskoL1B.dsm; M06_SiskoL1A.dsm; M06_SiskoL1C.dsm; M06_Worfl1B.dsm; M06_Worfl1A.dsm; M06_Worfl1C.dsm; M07_KiraL2.dsm; M07_KiraL1.dsm; M07_SiskoL1A.dsm; M07_SiskoL3A.dsm; M07_SiskoL1B.dsm; M07_SiskoL2.dsm; M07_SiskoL3B.dsm; M07_Worfl3.dsm; M07_Worfl2B.dsm; M07_Worfl2A.dsm; M07_Worfl1.dsm; M10_KiraL2.dsm; M10_KiraL1B.dsm; M10_SiskoL2.dsm; M10_SiskoL1B.dsm; M10_SiskoL1A.dsm; M10_Worfl2.dsm; M10_Worfl1B.dsm; M10_Worfl1A.dsm; M11_KiraL1.dsm; M11_SiskoL1a.dsm; M11_SiskoL1b.dsm; M11_Worfl1.dsm; TrainingRoom.dsm; Entry.dsm; DS9_Ops.dsm; DS9_Promenade.dsm.

Po tej modyfikacji level ładuje się automatycznie, z pominięciem głównego menu. Aby je uzyskać, naciśnij podczas gry klawisz ESC.

Czy znasz nowy sklep internetowy?

www.exe.com.pl

ciekawe recenzje = ciekawe nagrody

GRY

Adas i Pirat Barnabe PL + zegarek 65.	Croc 2 105.	Gry karciane cz. 1 i 2 25.	Lutwaffe Commander 69.	Pizza Syndicate PL 65.	Star Wars: Phantom Menace (wersja 1.1) 95.
Age of Empires II najtańsze!!!	Cue Club PL 65.	Gry z głową 25.	Mad Trax 29.	Planetescape Torment 400 PL + kieszka najtańsze!!!	Starcraft 95.
Aiken's Ark najtańsze!!!	Cywilizacja 2 Proba Czasu PL 75.	GTA 2 PL + koszulka gratis 95.	Mafia PL 95.	Sudden Strike PL najtańsze!!!	Sudden Strike PL 95.
Airline Tycoon PL 65.	Descent 3 200 PL 49.	Gunship 65.	Majesty PL 75.	Pompeii 200 PL 95.	Super Pack: (Trailers Gate, Case Closed, Field, Simon the Sorcerer II, Puzzle Pack) 11 CD PL 99.
Amn 1902 PL 65.	Descent Ex 95.	Half Truck 2 najtańsze!!!	MDK 2 PL + MDK 75.	Quake 3 Arena 95.	Superbike 2001 115.
Arcadiera Marceja Bracwa 300 PL 85.	Diablo 2 400 PL 149.	Heroes Chronicles najtańsze!!!	Magarage 2 200 39.	Rage of Mages PL 95.	Superlata 2001 25.
Asterix i Obelix kontra Cesarz PL 65.	Die Hard Trilogy 2 105.	Heroes III Armageddon's Blade PL 49.	Midtown Madness 2 najtańsze!!!	Railroad Tycoon II PL 95.	Szachy 96 PL 95.
Atlantis 400 PL 39.	Die Hard Trilogy 2 105.	Heroes of Might & Magic III PL 75.	Night & Magic VIII PL 95.	Rally Championship 95.	Target PL 95.
Atlantis II 400 PL 75.	Diablo 2 149.	Hidden & Dangerous 95.	Night & Magic VIII PL 95.	Rayman 2 the Great Escape PL 95.	The Warz 200 PL 95.
Aztec Empire 200 PL 19.9	Diablo 2 149.	edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	Resident Evil 3 - Nemesis 95.	Theocracy 200 PL 49.
Aztec PL 65.	Dune 2000 49.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	Resident Evil 3 - Nemesis 95.	Tiger Mania 3 95.
Baldurs Gate 99.	Dunopon Keeper 2 PL 59.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tomb Raider Chronicles 135.
Baldurs Gate II 500 (wersja 1.02) najtańsze!!!	Earth 2150 200 PL + klocek Lego 85.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tomb Raider IV najtańsze!!!
Blair Witch Project PL 95.	Earthworm Jim 3D PL 39.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Brydz 99 PL 75.	Empire City PL 95.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
C & D Real Alert 2 135.	Euro 2000 115.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
C&D Worldwide Warfare (7CD) 105.	F1 Racing 55.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Carnageddon TOR 2000 95.	Falcon PL 75.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Catan PL 85.	Fifa 2001 najtańsze!!!	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Championship Manager 2000/DI 135.	Freepace: Wielka Wojna 200 PL 49.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Championship Manager 3 + liga polska 200 69.	Gift PL 39.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Civilization Call to Power II najtańsze!!!	Gorky 17 39.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Colin McRae 2 95.	Grand Prix 3 PL 95.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Commandos 2 135.	Gry 400 PL 25.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!
Crime Cities 200 PL 69.	Gry 400 PL 25.	Edycja kolekcjonerska 95.	Night & Magic VIII PL 95.	RollerCoaster Tycoon Zeta Edycja 95.	Tony Hawk's Pro Skater 2 najtańsze!!!

colin|mcrae|rally|2.0™

Realny jak nigdy dotąd

W roli Twojego pilota:

Krzysztof Hołowczyk



Poprowadź **najszybsze samochody** rajdowe jakimi ścigali się dawni i obecni mistrzowie.



Zmierz się z najlepszymi kierowcami **na 90 międzynarodowych trasach** rajdowych oraz na terenie 3 nowych państw - Kenii, Finlandii oraz Włoch.



Poczuj się jak zawodowiec wsłuchując się w **realistyczne podpowiedzi pilota** w wykonaniu Krzysztofa Hołowczyca pozwalające, optymalnie pokonać każdą trasę.



Druga część najlepszych rajdów samochodowych na PC.

Największa dawka adrenaliny jaką może dostarczyć Ci twój komputer.

Już w sprzedaży w polskiej wersji językowej w przystępnej cenie 99 zł.



SPRZEDAŻ WYSTĄPKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
INTERIA.PL
www.interia.pl

www.codemasters.com

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0" and "GENIUS AT PLAY" are trademarks of Codemasters. "Colin McRae" and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. "Colin McRae" and copyrights, trademarks, designs and images of car manufacturers and/or on-site licenses featured in relation to the game, are being used by Codemasters under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners.

Codemasters

GENIUS AT PLAY™

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00